A-PLUS

Año 1, Número uno
Perú: S/.8,90

Más que animación japonesa

¡INCLUYE OCHO PAGINAS A TODO COLOR!

DRAGON

¡AHORA SI TRAE POSTER!

Sanosuke / Mokona Ranma 1/2 / Dragon Ball / Resident Evil / Cobra y **Más**

NO SIEMPRE GANA GOKU

Si bien Dragon Ball es un fenómeno que ha tenido acogida desde hace más de diez años, su última versión para videojuegos, Dragon Ball Final Bout, en tres dimensiones, no es necesariamente un clásico.



Lo bueno
Bueno... este... ¡la animación del comienzo está muy bien hecha! Los efectos de sonido son *alucinantes*. Mientras no intentes jugarlo, parecerá muy bueno. Los personajes actúan como si estuvieran heridos de gravedad cuando sus energías están bajas. Estas son todas las cosas buenas que puedo decir de este juego.

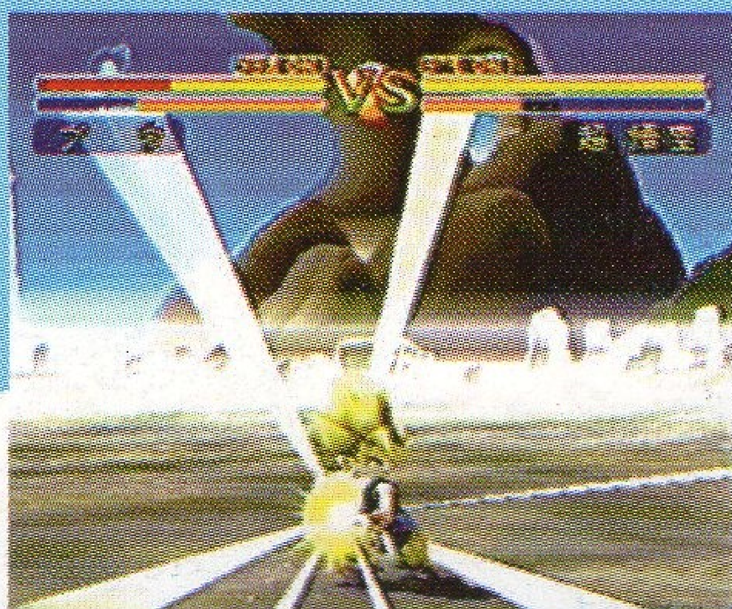
Lo malo
En mi opinión, *Bandai* no tiene excusa para demorarse tanto al desarrollar un juego tan patético. Es terrible para maniobrar los personajes se demoran tanto al moverse y al evadir ataques que si te mantienes golpeando a tu oponente lo vencerás antes de que se pueda mover. La *detección de golpes* es atroz, por más que le des la espalda a tu contrincante y lanzas una bola de energía, definitivamente le caerá. También suele ocurrir que cuando tu oponente está volando encima tuyo y le lanzas un puñete desde el suelo, no sólo le dará sino que repentinamente estará a tu misma altura. Los enfoques de la cámara son muy bobos. Cuando arrojas un ataque especial, a punto de dispararlo, la cámara cambia el ángulo de visión, enfocando la espalda de tu oponente para que ni siquiera puedas apreciar el ataque. Esto te deja muchas veces desorientado. Sobre los personajes secretos: cada versión de Gokú tiene exactamente los mismos movimientos y sus ataques especiales sólo tienen dos pequeñas variaciones del "Kame Hame Ha". Todas las otras versiones de los personajes son iguales, a menos que posean el cabello de un súper saiya. Y lo peor: existen dos Gokús en forma Super Saiya que son exactamente iguales excepto por ¡sus trajes! Esa sí que es una justificación patética para hacer un personaje secreto. Además, la cabeza de Freezer es ridículamente grande. Acerca de la música: sólo hay algunas tonadas nuevas en este juego. El resto de las músicas han sido recicladas de *Shin Butoden*, lo que demuestra su escasez para componer nuevos temas. En mi opinión, éste es un juego muy malo. Si eres fanático de *Dragon Ball*, entonces debes comprarlo. Sé que muchos se quejarán argumentando que es un magnífico juego, pero en mi opinión *Tekken 3, Tobal 2* y *Street Fighter EX plus* hacen parecer a este juego como un pedazo de chatarra.

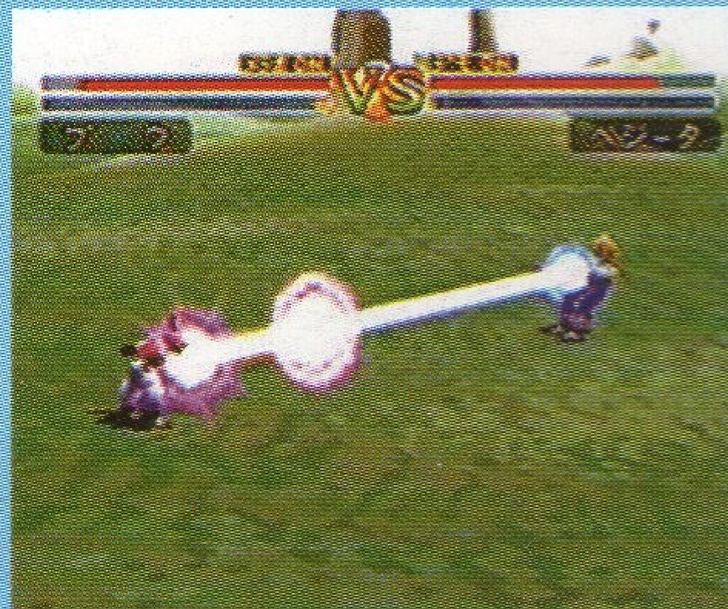


Trucos
Para sacar los personajes secretos, en la pantalla de inicio, presiona derecha, izquierda, abajo, arriba, derecha, izquierda, abajo y arriba.
Para sacar a Gokú súper saiya de nivel cuatro, inmediatamente después del código anterior presiona el triángulo cinco veces, seguido por el botón X nueve veces

En la versión estadounidense, para sacar a Gokú de nivel cuatro, inmediatamente después del primer código mencionado arriba, presiona el triángulo cinco veces, seguido por el cuadrado nueve veces (no sé por qué diablos hicieron ese cambio).









¿Anime en horario estelar?

EDITORIAL



Muchas publicaciones nacionales y extranjeras de manga y animel tienen en sus páginas editoriales una queja común: el horario en el cual se programan nuestras series favoritas de anime.

A pesar de la gran acogida entre jóvenes y adultos que encuentran muchas series, el horario es exclusivamente infantil. En el Perú por ejemplo, de lunes a viernes en la tarde y sábados y domingos en la mañana.

Ahora nos sería muy fácil quejarnos de lo inadecuado del horario y del poco respeto que hay por parte de los programadores con el público, cortando los temas musicales del comienzo y del final, la pésima traducción, la censura aplicada a muchas escenas, etc. pero aún así se han logrado pocos resultados al respecto y es que esta situación difícilmente va a cambiar en los próximos años.

La razón: por cada joven o adulto que observa y gusta una serie, existen más de una decena de niños viéndolo a la vez. Esto se traduce en *rating* que atrae auspiciadores, y a la vez el dinero buscado por toda empresa. Este hecho explica los abruptos, por no decir salvajes cortes en las series sólo para ampliar los espacios publicitarios.

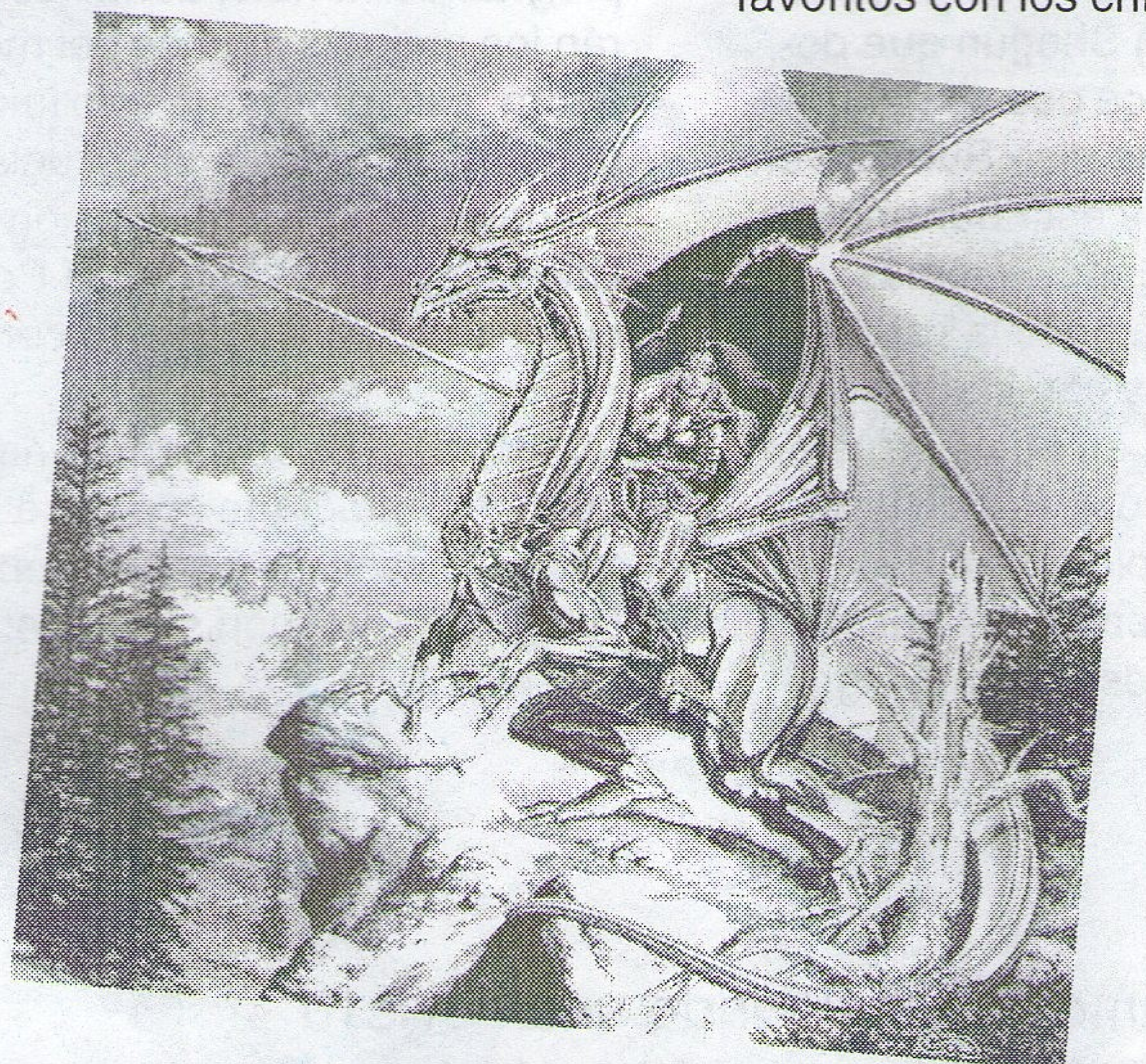
Con respecto al poco respeto y maltrato a la serie original en diferentes aspectos, obedece llanamente al convencimiento de los canales en la poca capacidad intelectual de los engreídos en la casa.

En el Japón, por el amplio mercado, el horario estelar es común para una serie famosa, pero allí el manga y anime es una expresión cultural, una costumbre arraigada a todo nivel. En el Perú, al igual que en Latinoamérica, nuestra cultura televisiva está influenciada principalmente por los Estados Unidos, lugar donde el cómic y el dibujo animado son dirigidos mayormente a los niños.

Series como *Saint Seiya*, conocida como *Los caballeros del Zodiaco,* sería impensable pasarla dentro de un horario infantil en Japón por ser para un público adolescente. En Latinoamérica para disimular este hecho prefieren recortar las series, además se graban las canciones en castellano para poder ser cantada por los niños.

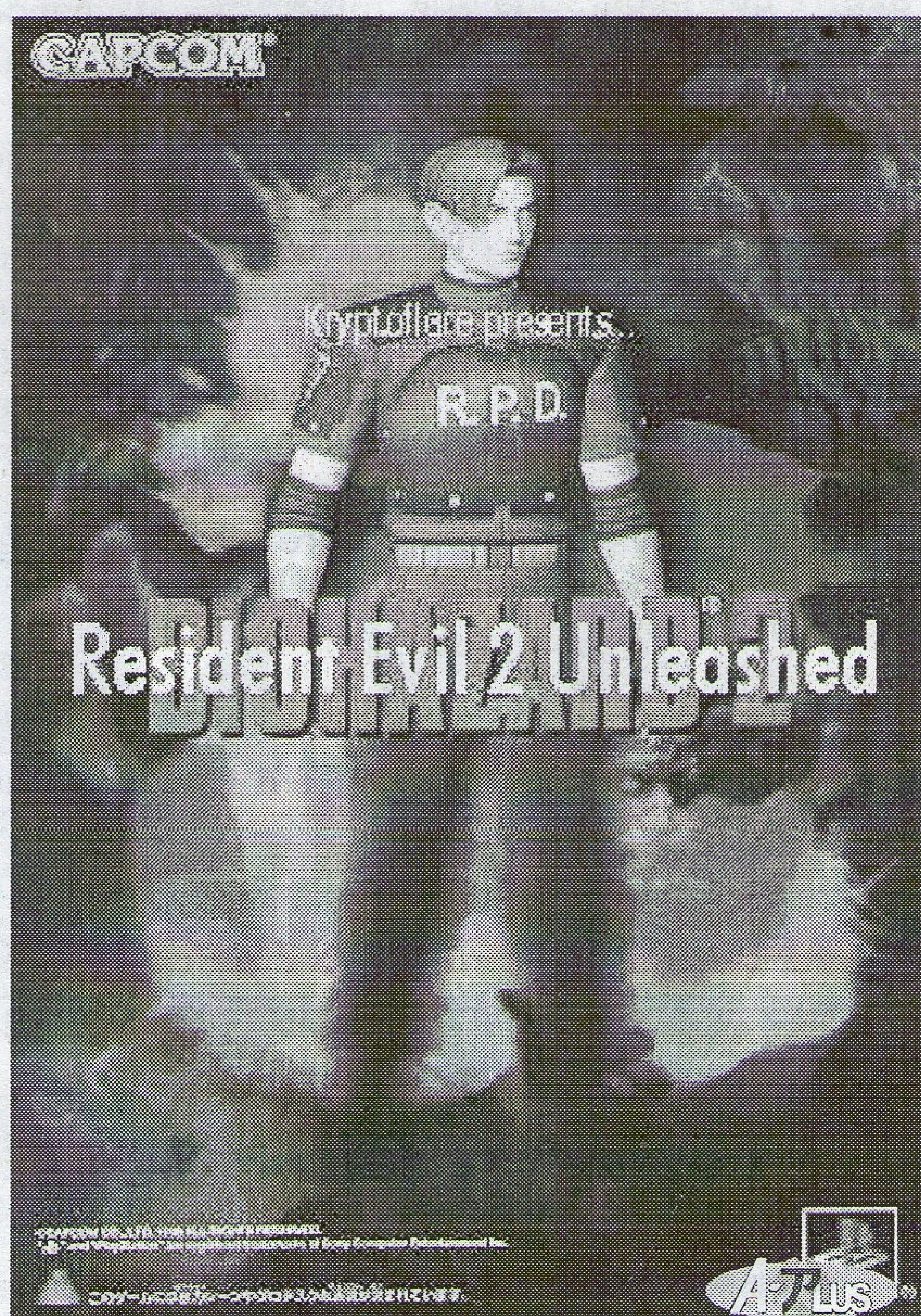
Las quejas por la excesiva violencia de los animes no se hicieron esperar por los padres de familia, claro está se terminó pensando que los japoneses son unos enfermos que les encanta la sangre y el sexo, todo como conclusión apresurada de un debate superficial y sin contar con los seguidores de este tipo de diversión, un público en su mayoría juvenil.

Con la suficiente presión de los televidentes sobre los auspiciadores, las cosas cambiarán. Por ahora difundamos el anime con la gente que podamos; sin embargo, no esperen ver *Ranma 1/2* o *Evangelion* en horario estelar, ya que aún constituiría una pérdida para las televisoras locales. Por mientras, a seguir viendo nuestros animes favoritos con los chiquitines de la casa. Y si molestan ¡a colgarlos de cabeza!



A-PLUS es una publicación mensual.
Portada: *Dragon Ball GT.*
Póster: Carátula del tercer OVA de *Macross Plus*
Los gráficos empleados en esta publicación son usados con fines meramente informativos.
Junio de 1998

Consultas y publicidad: Paúl Jara Castro TELF· 968 4274
Impresión: *Impresiones Walter Cier* TELF· 4273228



Correo

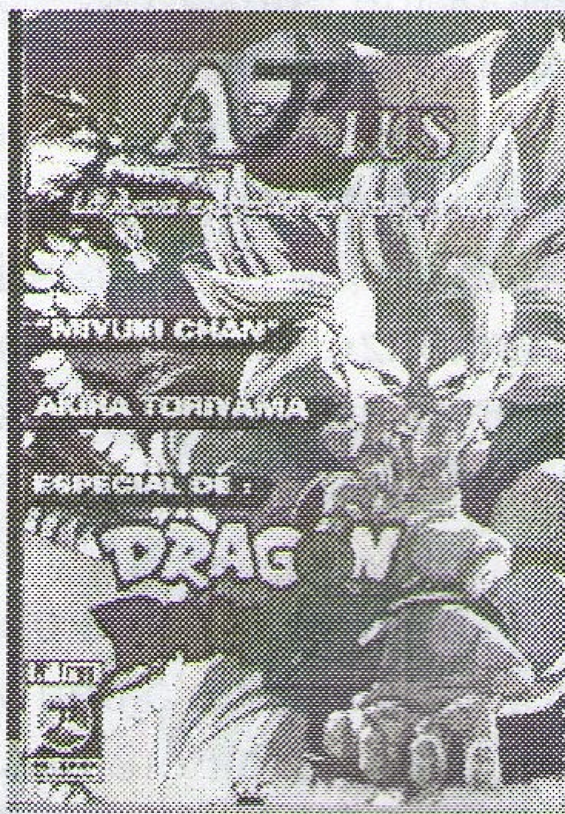
Algunas Aclaraciones

Dicen que no hay quinto malo, espero que no sean la excepción. Leí su revista número cero (algo raro pero se está poniendo de moda) y me pareció interesante que se toquen otros temas aparte de lo que es anime y manga japonés. Lo de juegos de rol es algo que llama mucho la atención al público, *bien jugado.* Los juegos de vídeo también atraen y la entrevista a Rafael Antezana estuvo acertada. Los comentarios de los animes y mangas fueron aceptables, pero (siempre hay un pero) amigos de *A-PLUS,* espero que si el precio de su número 1 se mantiene, traiga consigo algún obsequio (póster, cards, etc.) o más páginas. Creo que lo ocurrido se debe a que fue su número experimental. En otra revista que tuvo el mismo nombre que ustedes, se hizo una editorial haciendo referencia a un problema legal. Qué hay de cierto en eso?

Bueno, creo que ya termino. No pude encontrar lo que significa *furáz* así que no ganaré nada. Me despido deseando que continúen y no se queden en el camino.

César Calero
a9400178@pucp.edu.pe

Agradecemos tus recomendaciones y sí ganaste algo, te esperamos en la dirección citada abajo para que recojas tu revista. Con respecto al editorial del fanzine mencionado, debemos aclararte que no hubo ningún problema legal. Simplemente ocurre que la persona que antes colaboraba en la publicidad de ese fanzine (y que actualmente trabaja con nosotros), diseñó un logotipo, patentando su creación la cual fue publicada en el diario oficial *El Peruano* el 17 de abril del presente año. Sin ánimos de aburrirte te explicaremos algo de leyes: A partir de la fecha de publicación en *El Peruano,* deben pasar 30 días útiles para otorgársele la patente al creador. Dentro de ese plazo, los miembros del susodicho fanzine han podido impugnar demostrar con pruebas fehacientes que ellos son los verdaderos propietarios intelectuales del logotipo, cosa que, obviamente, no hicieron.



Problemas de identificación en cierto fanzine

Rafael Antesama

Saludos amigos de *A-PLUS:*

Quedé gratamente sorprendido por el nivel de sus artículos, aunque esperé que lo de *Más que animación japonesa* se refería a otro tipo de animaciones que sería bueno comentar, como lo hecho por Tex Avery en los 40s en MGM o Bill Plinton en la actualidad. Celebro que el anime japonés se esté difundiendo pues tiene un buen nivel de lenguaje cinematográfico y algunos aportes que están cambiando la forma de contar una historia de dibujos animados.

Me parece justa la santa ira del Sr. Antezana, quien ha hecho mucho por la difusión del medio contra la piratería, pero me parece que está perdiendo la noción de la realidad con sus comentarios desmedidos que no lo hacen parecer un difusor sino un Shogún que defiende su feudo, parece que se ha tomado muy en serio lo que dice Sun Tzu en *El Arte de la Guerra,* y está borrando la imagen que bien se ganó. Además, deben mejorar poco a poco la calidad de las imágenes a color y cambiar de color el logotipo (que yo leí en primera instancia como *aplauso* y no *A-PLUS,* y si fuera posible algún columnista que se refiera más a la técnica que al guión (que todos lo hacen) estaría muy agradecido.

Espero que esta misiva sea el inicio de una sólida amistad...

Javier Prado
jprado@infotex.com.pe

Gracias por tus críticas, con ellas podremos mejorar nuestra revista número a número. Respetamos la opinión de toda persona, sobretodo de Rafael Antezana, quien dirige a 2000 socios en su club.



Opiniones de Rafael Antezana causan polémica

La reunión del Club Sugoi es el 28 de junio. Informes: 346 2649

Las entradas para la reunión del Club Manga Express cuestan 6 soles.Informes: 977 2652

El Circuito Universitario de Televisión (CUT), adelanta que presentará su programa *Anímate*, donde se comentarán los mejores animes del medio. Por ahora, este programa sólo lo disfrutarán nuestros amigos de la escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad San Martín de Porras, ya que se pasará por circuito cerrado.

Si deseas conseguir material original, puedes contactarte con José *Chiqui* Vilca. Visita su página web en Http://www.mokhori.simplenet.com/index.html

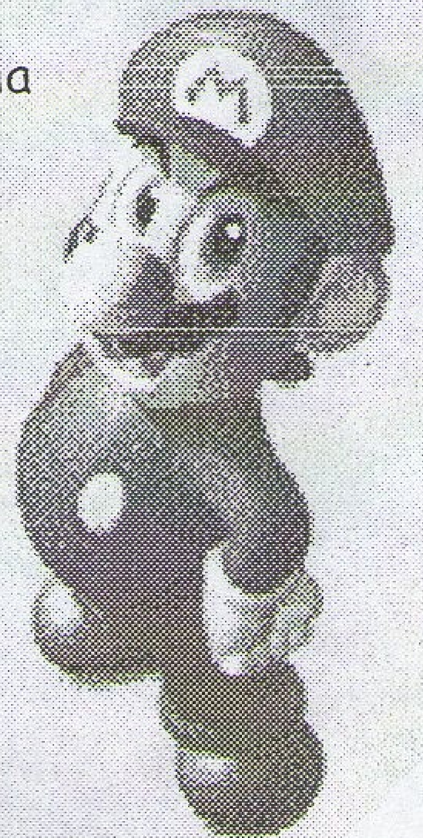
A partir de este número estamos obsequiando una revista por cada carta o d bujo tuyo que sea publicado

La pregunta del mes: ¿En qué ocasiones se debe usar un programa traductor por computadora para publicar artículos de King of Fighter 97? Recuerden que el ganador también se hará acreedor de una revista totalmente gratis.
No olviden que pueden enviar sus e-mails a otak-u rocketmail.com y dejar sus cartas o dibujos en Jr Padre Guatemala 260 Maranga (Alt. de la cuadra 25 de la Av La Marina)

VIDEOJUEGOS: HISTORIA DE LOS MUNDOS VIRTUALES



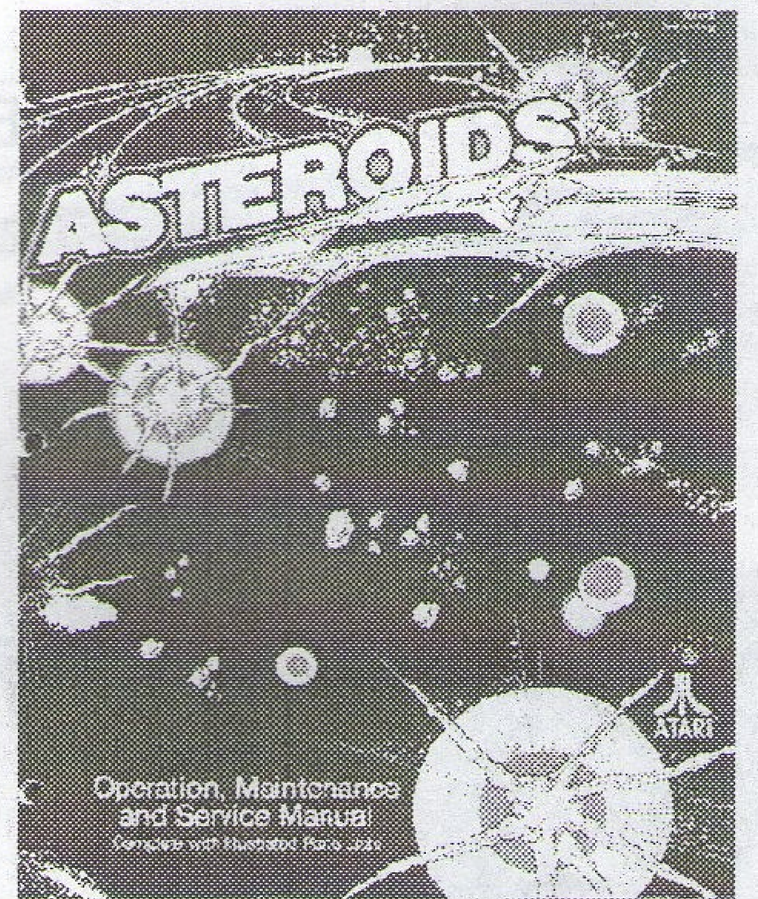
El desarrollo acelerado de la tecnología y las comunicaciones ha causado que no nos llame la atención el hecho que todos los días, millones de niños y jóvenes estén envueltos en la magia del videojuego, un verdadero vicio para muchos, un gran negocio para otros. Versiones cada vez más sofisticadas de nuestros juegos favoritos invaden el mercado, las cuales nos aseguran incontables horas de diversión. No obstante, existimos aquellos nostálgicos que todavía recordamos los prehistóricos *Atari* y *Coleco*, que con sus imágenes elementales y trucos rudimentarios nos hicieron pasar momentos inolvidables frente a la pantalla del televisor o monitor, según sea el caso. Entonces, ¿cómo nacieron los videojuegos?



Pinball, el primer vicio

Los seres humanos somos por naturaleza lúdicos, es decir, aficionados al juego y al azar Con la invención y desarrollo de la televisión, todo parecía indi[redacted]e sería el inicio de l[redacted]eva industria del entretenimiento. Más adelante, la informática abrirí[redacted] nueva [redacted] brechas tecnoló[redacted]icas. P[redacted]ero para lo que nos interesa (el origen de los videojuegos), la historia comenzó, como suele o[redacted]urrir [redacted]en los Estados Unidos.

Eran [redacted] épocas de un vicio cl[redacted] la máquina tragamonedas, una forma automatizada y práctica de ganar dinero, y perderlo también. En dichos años (la década de los setenta), aparecen los *videogames*, cuando la empresa Atari introdujo al mercado su juego *Pong*, que tuvo gran acogida. Posteriormente, y debido a la gran aceptación, lanzó en 1976 su nuevo modelo: el Atari 600 VCS, que se constituyó en el primer juego intercambiable con conexión al televisor



Se intr[redacted]dujeron lo[redacted] videojuegos en el mercado con las famosas *máquinas de pinball* en las salas de juego, y [redacted] creó l[redacted]rimeros s[redacted]rtes especializados que se conectaron al televisor incursio[redacted]ost[redacted]nte [redacted]ercialización de las computadoras personales, una novedad en esos tiempos. La gran empresa Atari cumplió un papel muy importante en la difusión de los videojuegos, compitiendo con industrias como la *IBM* y otras firmas fabricantes de software. En 197[redacted] se [redacted] inició, para acrecentar la expansión informática, la comercialización masiva de la [redacted] co[redacted]radora personal IBM/PC/XT

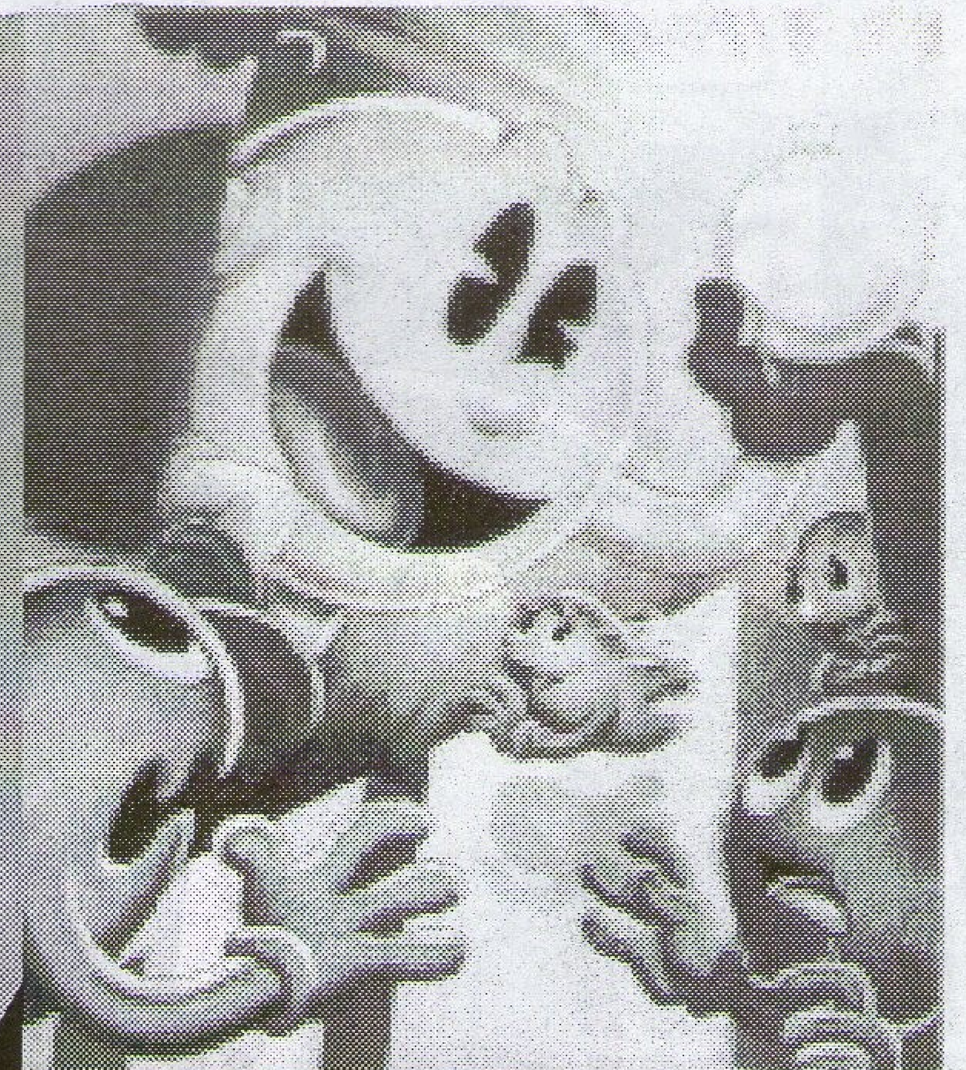


Nintendo japonés, goce peruano

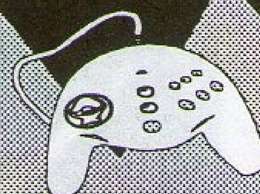
En los años ochenta ingresa al mercado una empresa de origen japonés: *Nintendo Entertainment System* (NES), que logra consolidarse rápidamente entre los consumidores. A la par salieron sendas copias como el *Max Play* taiwanés, pero con distinta suerte. Este afianzamiento llevó a dicha compañía a crear a principios de los noventa, un nuevo modelo: El *Super Nintendo* (SNES), producto de mejor calidad visual y mayor velocidad. Esta empresa introdujo a la industria del entretenimiento a personajes muy acogidos como el clásico de clásicos, el entrañable *Super Mario Bros.* (¿quién se atreve a decir que no se perdió en la abstracción total de su mundo de dragones, princesas y hongos?), *Sonic* (el erizo), y, claro, luchadores imbatibles como Ryu y Ken, en *Street Fighter* por citar algunos ejemplos.

Se estima que en el mercado de alta tecnología de videojuegos se han generado más de 6500 millones de dólares entre las grandes compañías, siendo las lideresas dos empresas japonesas: *Nintendo* y *Sega Enterprises*. Por otro lado, la distribución de computadoras personales está totalmente difundida. A partir de 1992 aparecieron las máquinas con lectoras de CD-ROM, aparatos de 64 bits, antecesoras del *Nintendo 64*. El CD-ROM permite almacenar mayor información, incluyendo películas y fotografías que posibilitan gráficos virtualmente reales e interactivos.

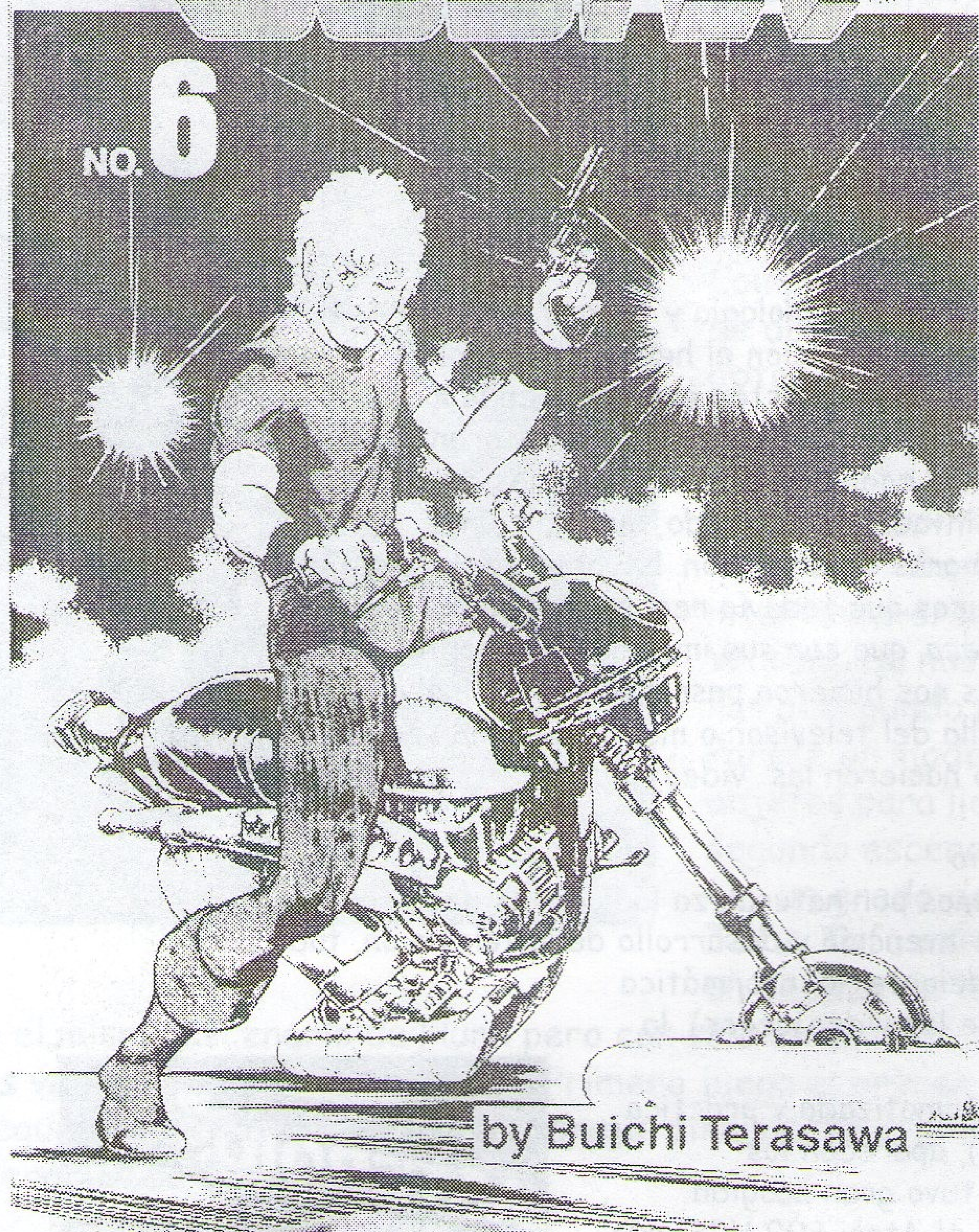




En suma, la industria del videojuego tiene un brillantísimo futuro en el tercer milenio, y las aventuras audiovisuales en tercera dimensión cada vez están [redacted] cercanas. Sin embargo, nunca podremos olvidar e[redacted] sin par de nuestros jurásicos juegos, como *Dig Dug*, *Position*, *Galaxian* y, sobre todo, el ídolo universal a van dedicadas estas líneas: *Pacman*.



Nathalie Delgado



COBRA: La Serie de Televisión

Cobra es uno de los clásicos de la animación japonesa de la década de los ochenta, que tuvimos la oportunidad de ver en la televisión local; bajo el título de Super Agente Cobra.
En esta oportunidad, sólo nos referiremos en forma detallada y explícita a la saga del Rot-ball.

El Rot-ball: Sólo los fuertes sobreviven

El rot-ball es una combinación de dos deportes: el fútbol americano y el béisbol; con la única diferencia que los jugadores pueden aplicar todos los medios posibles para bloquear o eliminar a su contrario (patadas, codazos, puñetes). En este deporte, participan dos equipos con siete jugadores cada uno, un total de catorce participantes.

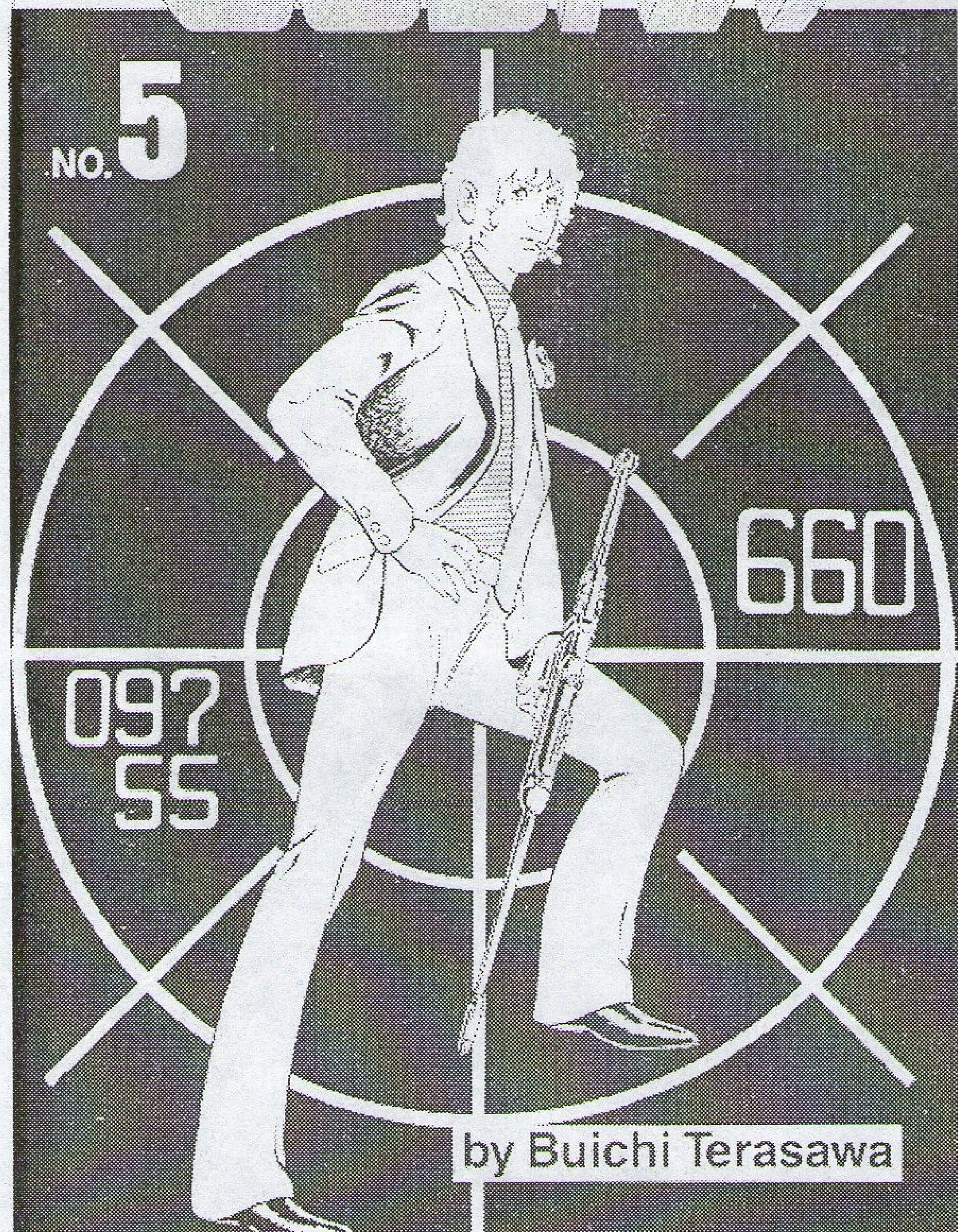


Dominique

Argumento

La patrulla *Vía Láctea* (PVL) quiere capturar a los responsables del tráfico ilícito de drogas en el planeta Railu. Según informaciones obtenidas, en este negocio se encuentra involucrado el equipo estrella de Rot-ball los *Red Saxon*.

Para ello, la organización envía a la teniente Dominique Nelson, encargada de buscar al pirata espacial Cobra para solicitarle sus servicios. No obstante, nuestro protagonista debe convertirse en jugador profesional de Rot-ball. Lo eligieron porque es la única persona capaz de escapar con vida de cualquier peligro, además de soportar el juego brusco y violento. Entre las desventajas de este asunto, se encuentra la ubicación del planeta que se sitúa fuera de la jurisdicción de la Patrulla *Vía Láctea;* esto incluye permanecer en Railu (donde se celebran los partidos) durante un año y no abandonar por ningún motivo el deporte en ese tiempo. A cambio de este gran favor, Cobra recibirá dos mil millones de créditos en efectivo, además la institución del orden se compromete a archivar su expediente en forma definitiva.



Cobra ingresa al equipo de los novatos, con el alias de Joe Wiliams. Durante su estadía en ese grupo conoce a Ron, quien en horas de la noche quiere hacerlo desaparecer, pues no cree que Joe sea un tipo bastante fuerte; Ron fracasa en su intento de destruir el brazo izquierdo de Williams (su psicoarma). Sin embargo, Cobra perdona a su amigo, quien le cuenta que lo hizo por la gran rivalidad existente entre los deportistas, quienes buscan la manera de ser aceptados en los *Red Saxon*.

Cobra obtiene una entrevista con Ram, dueño del negocio, quien le ofrece la oportunidad de integrar los *Red Saxon*. No sin antes, derrotar a Aison, lanzándolo hacia una pared; de ese modo, Cobra ingresa al mundo profesional del Rot-ball.

En el área habitacional de los *Red Saxon,* Cobra salva a la bella Miranda de las manos del horroroso y violento Held, un fortachón de 2.50 metros de altura. Inesperadamente, aparece el capitán del equipo estrella y primera base: Dan Brad, conocido en el campo deportivo por matar a 13 jugadores en la última temporada. Brad detiene la pelea explicando que, por ser la nueva adquisición de Ram, él defenderá a Joe sólo fuera del campo, pero dentro no se hace responsable por lo que suceda.

Cobra hace amistad con Miranda, ella le consigue una muestra de un estupefaciente y el croquis de la ciudad. Lamentablemente, esta porrista muere electrocutada al bañarse.

Los *Red Saxon* organizan una práctica especial con los novatos más destacados para seleccionar a aquellos que tengan buenas condiciones físicas, entre los convocados se encuentra Ron, quien pasó todas las pruebas preliminares, un novato dispuesto a todo con tal de ser jugador estrella de Rot-ball.

Helk ocupa el puesto de primera base. Es el turno de Ron para batear él sabe que su oponente es un sujeto difícil, mas no se deja amedrentar En cuestión de segundos el primera base asfixia con sus brazos a Ron, aplastándole todo el cuerpo y con un potente golpe lo lanza al suelo. Aparentemente la jugada se terminó; sin embargo, el despiadado Helk lanza una patada a la cabeza del caído como si fuera una pelota.

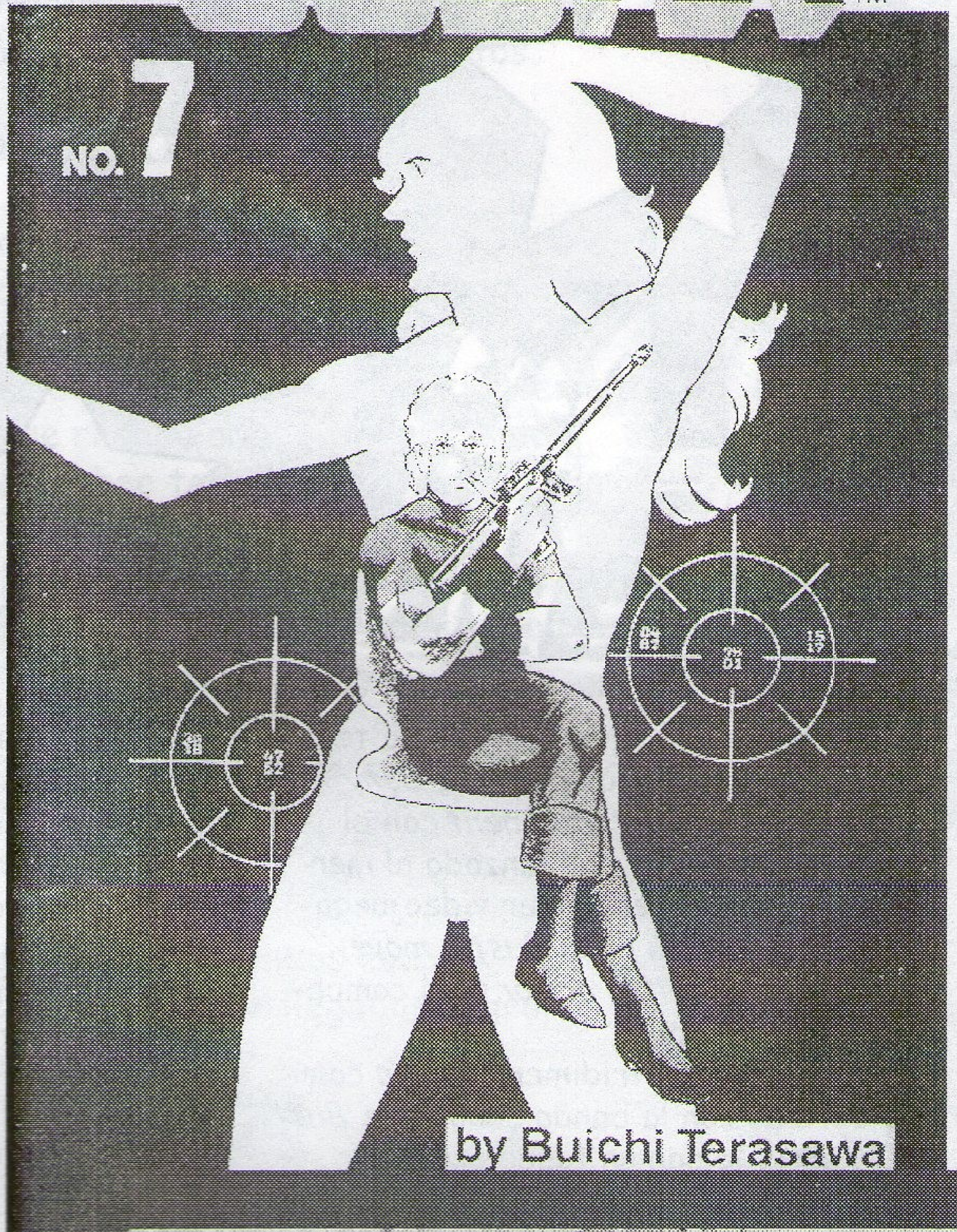
Trasladado por una camilla de emergencia, Ron le pide a Joe advertir a sus hermanos para que salgan de este deporte y se echa la culpa por haberlos traído a este infierno. Pronunciando estas palabras, pasa a mejor vida.

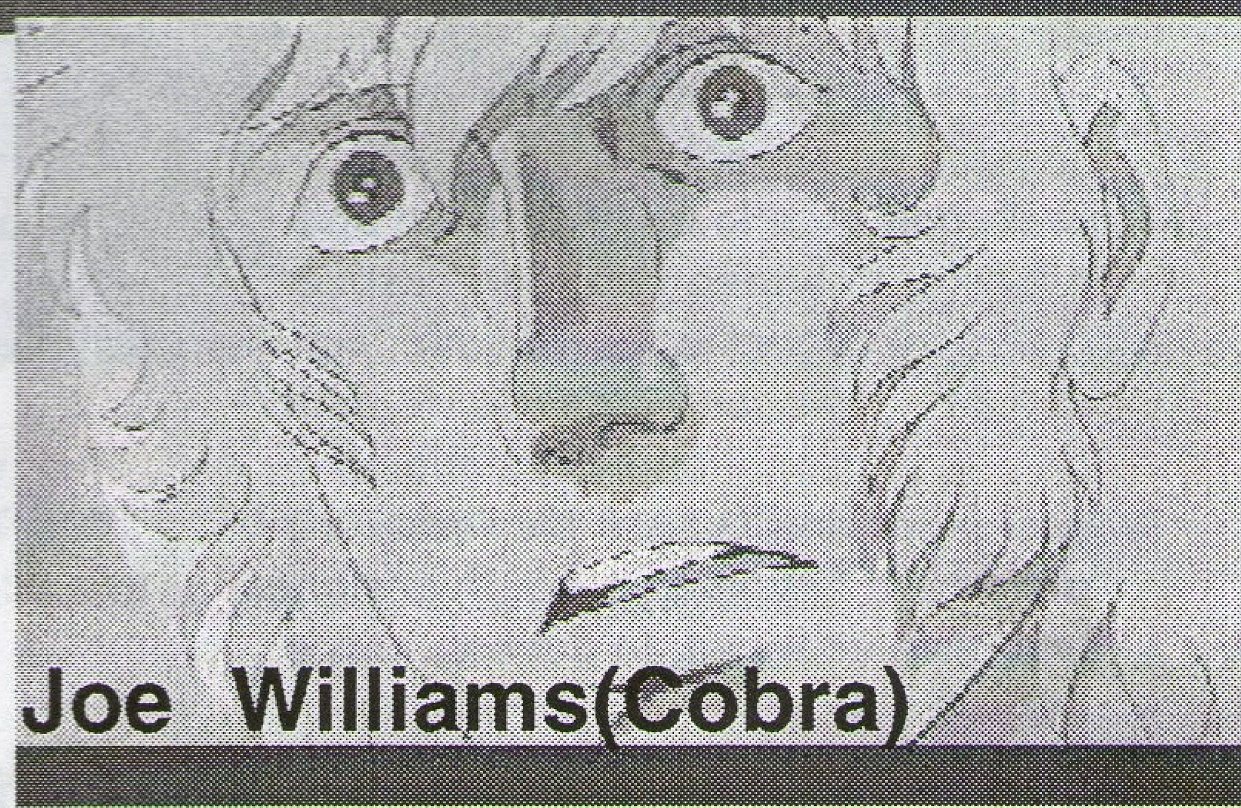
Días después, Ram le propone a Williams formar una selección de novatos para un encuentro con los Red Saxon. De los 500 aspirantes clasificados en 25 equipos, Joe escoge al equipo *Z*, más conocido en el ambiente deportivo como *Los vagabundos,* integrado por· Big The Big, líder y primera base; Seronbo, segunda base; Getck, tercera base; Sander y Gaera, jardineros y finalmente, Leo, el pitcher.

En la zona de *Los vagabundos,* Cobra experimenta un recibimiento frío y hostil por parte de los miembros. Sin embargo, la valentía del protagonista impresiona al jefe del grupo, quien desea conversar con el recién llegado. Aquí Cobra revela su secreta identidad; Big reconoce a su viejo amigo y se compromete a ayudarlo. Aún así continúa la desconfianza hacia Cobra, quien revela la última voluntad de Ron a sus hermanos: Getck, Sander y Gaera, para ser aceptado como amigo. Big presenta en forma oficial a sus compañeros: Seronbo, un tipo fuerte que mató a su mejor amigo en un entrenamiento; Getck, Gaera y Sander, los hermanos menores de Ron, hábiles en anotar puntos y en correr· y Leo, un excelente lanzador que por su obsesión a los naipes se quedó relegado en la liga menor.

El día esperado llega, entre la multitud se encuentra la sensual Dominique. Entre tanto, en los camerinos Cobra le muestra a su equipo las radiografías médicas de los *Red Saxon,* así aprenden sus puntos débiles. El juego comienza con los novatos al bat. Ponen en práctica lo aprendido, hiriendo a Hills en el cuello y a Helk en sus costillas.

En el cambio de turno, Leo batea hacia abajo para demorar el partido, no logra su objetivo al ser interceptado por Brad; lo mismo ocurre con Getck, con la diferencia que Helk lo coge y lo mata como a su hermano, el árbitro considera la jugada accidental y legal (órdenes de Ram). *Los vagabundos* enfurecen; aunque son calmados por Cobra: deberán derrotar a los *Red Saxon* dentro de las reglas. Enseguida, es el turno de Joe, batea y derrota a Helk, sacándolo de la tercera base; los dos equipos quedan igualados en número de jugadoers. Finaliza el primer tiempo con los novatos ganando por 1 0.

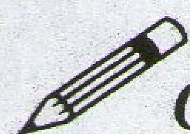




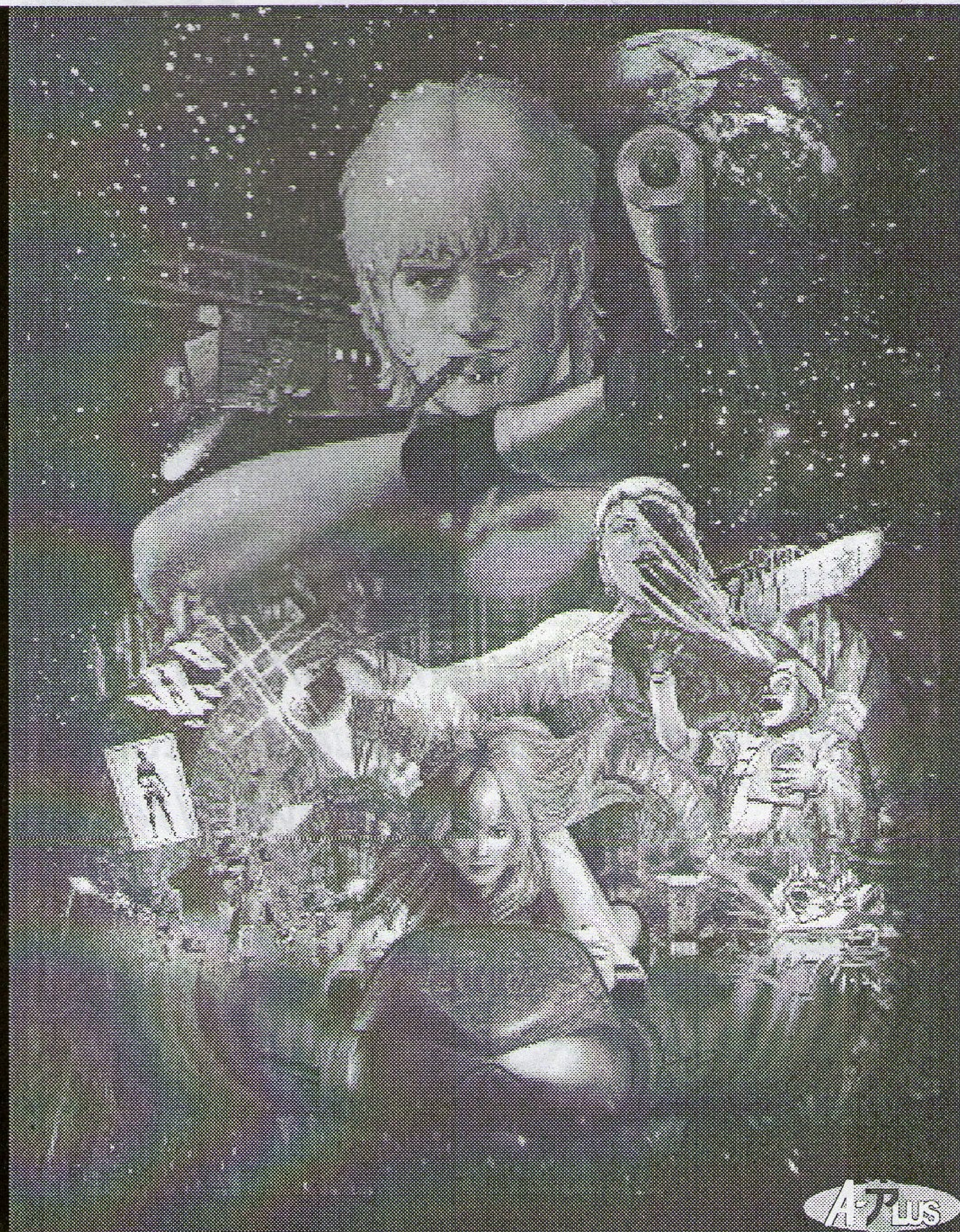
En el descanso, Ram le exige a Williams que pierda el encuentro, si no habrá problemas; asimismo, le ofrece dinero y una promoción al equipo estrella. Este diálogo es escuchado por Leo, quien previene a la pandilla. *Los Vagabundos* se rebelan contra Cobra, su capitán, pero él les anuncia que no se vende fácilmente y que desea ganar el juego. Todo vuelve a la normalidad.

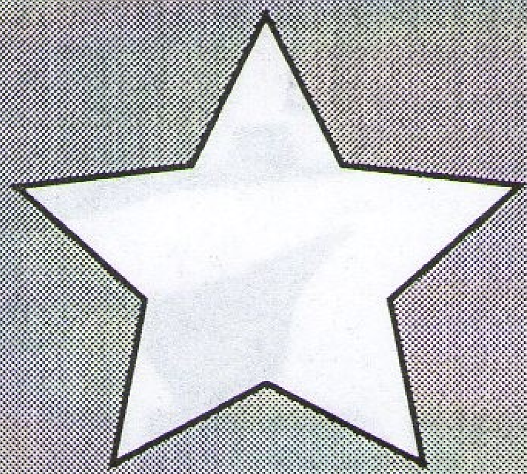
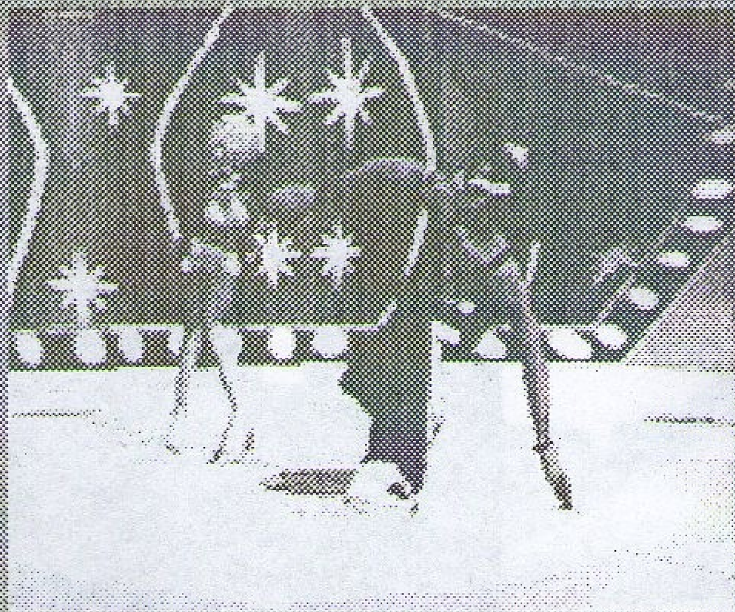
En el segundo tiempo, los *Red Saxon* logran enviar a Cobra para acabarlo. Esta es la oportunidad que él estaba esperando para buscar el almacén de las drogas. A la vez, obtiene un microfilm con toda la información. Entretanto, los novatos van perdiendo 5 1, pero de pronto anuncian el regreso de Joe Williams al campo de batalla, quien elimina a Hills. Big the Big saca a Himmler, el equipo se recupera.

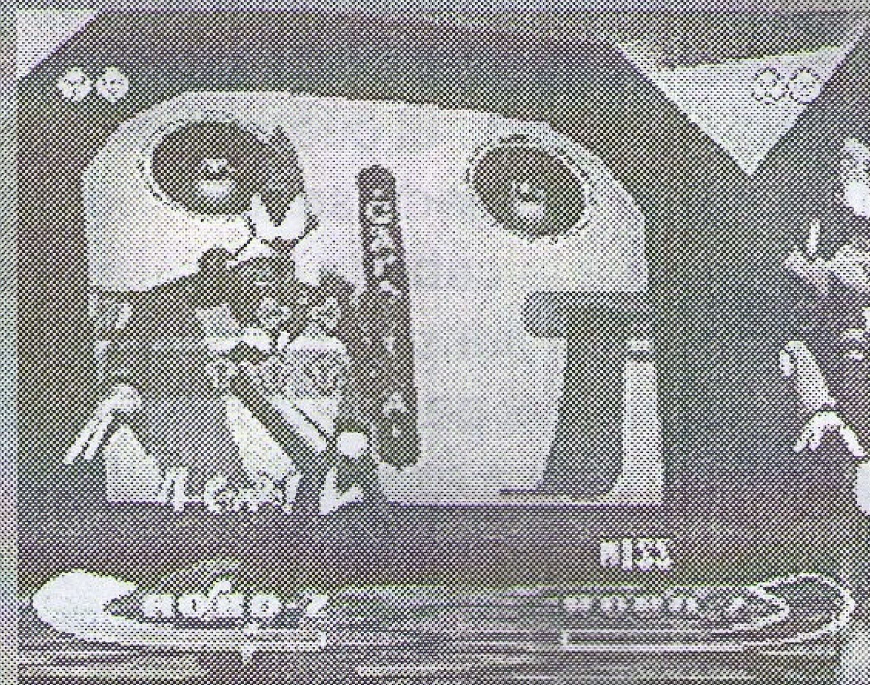
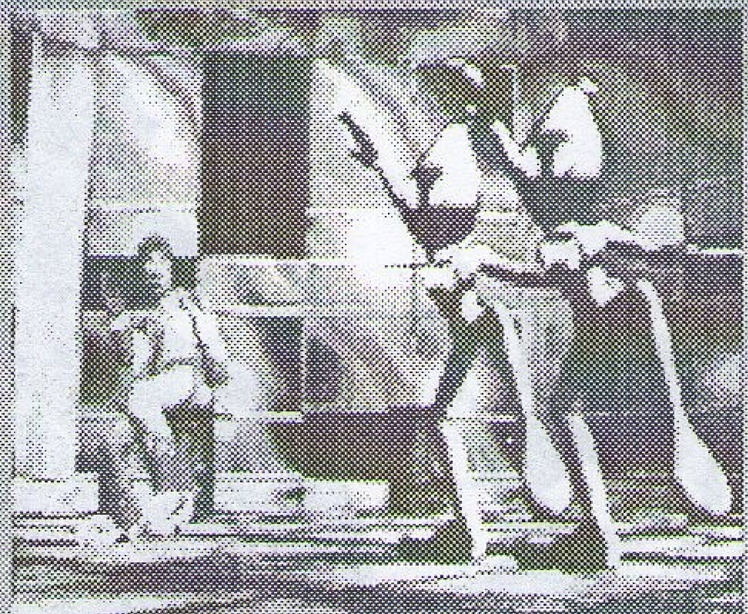
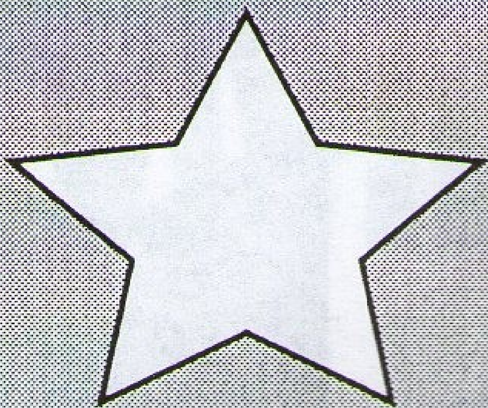
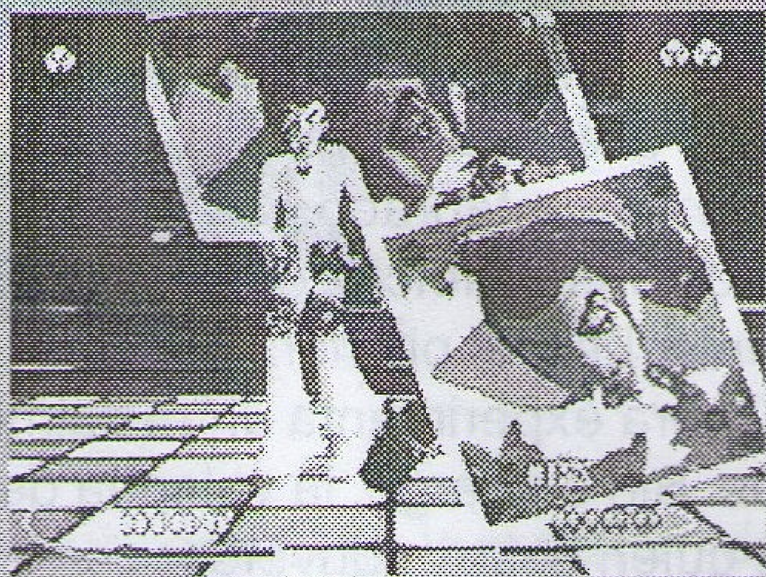
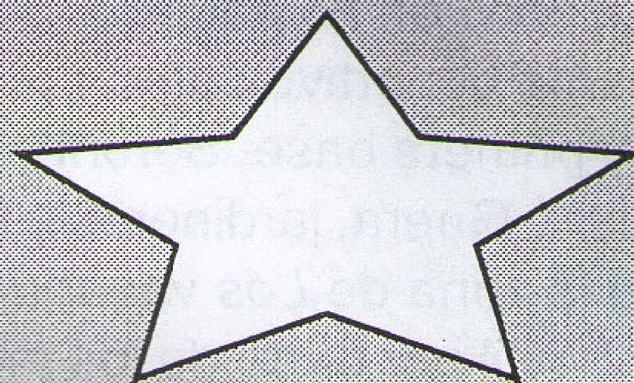
Ram descubre que Joe Williams estuvo en el centro de control y manda a sus guardias aniquilarlo; Dominique observa y, sospechando que Cobra fue descubierto, pide refuerzos. Leo cede su sitio a nuestro protagonista para batear ocasión que sirve para realizar un *Home Run* (Cobra le hace una señal a Dominque: la pelota que va a batear contiene el microfilm). Cobra cumple su promesa, la patrulla *Vía Láctica* encarcela a Ram y el equipo de los novatos gana el encuentro.

 ***Claudia Sovero***

En Estados Unidos, las empresa Viz Comics *licenció la saga de* Las hijas del capitán Nelson, *y la dividió en 12 números. Cabe mencionar que a la hora de aplicarle el efecto espejo al manga en la traducción, la psicoarma de Cobra se ubicó en el brazo derecho del peculiar antihéroe.*



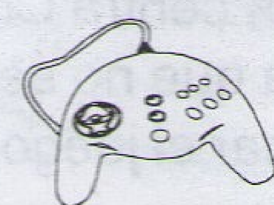






Entre los videojuegos de esta temporada limeña, la compañía *Sony Computer e Entertaiment* con el auspicio de *Enix* ha lanzado al mercado mundial el primer videojuego de baile en su línea *Bust a move, dance & rhythm action*, una competencia de baile.
Las imágenes tridimensionales combinadas con la banda sonora de *Bust a Move* le dan un toque original, complementadas con los movimientos de una cámara oculta buscando los mejores acercamientos, planos y ángulos de los pasos de baile de sus protagonistas lo convierte en una especie de vídeo clip. Con respecto a su escenografía, es variada, su diseño está acondicionado de acuerdo a la personalidad del bailarín escogido (una fuente de soda, una discoteca, un parque de diversiones, una nave especial, la cárcel, entre otros).
En lo referente a las canciones, la mezcla de estilos musicales (techno, pop, disco, rap, hip-hop, funky, soul, y otros ritmos) junto con la locución de un disjockey con sus frases y comentarios locuaces.
En esta lucha, cada participante demostrará sus habilidades en la pista de baile incluyendo su propia coreografía, tema musical y su escenografía personal.
Integran este singular equipo: Strike, Heat, Kitty N., Shorty, Hiro, Pinky, Kelly, Frida, Capoeira, Hamm, y Gas-O, quienes harán cualquier cosa para derrotar a todo aquél que se les cruce en su camino; empleando todas las armas disponibles para lograr su cometido: ser el ganador.
A continuación, algunos datos sobre los estilos de baile de los participantes, según su capacidad y resistencia.

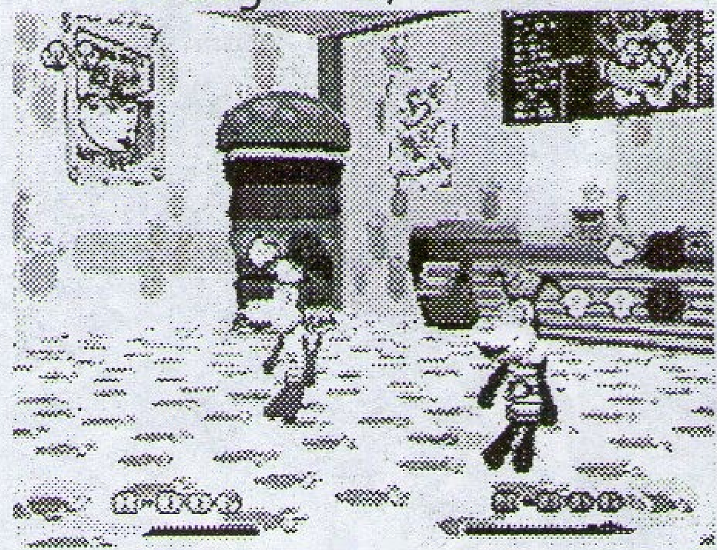
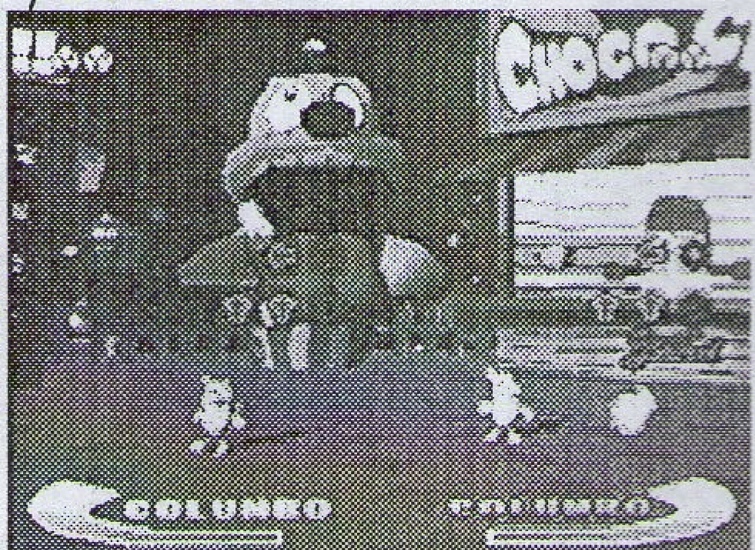
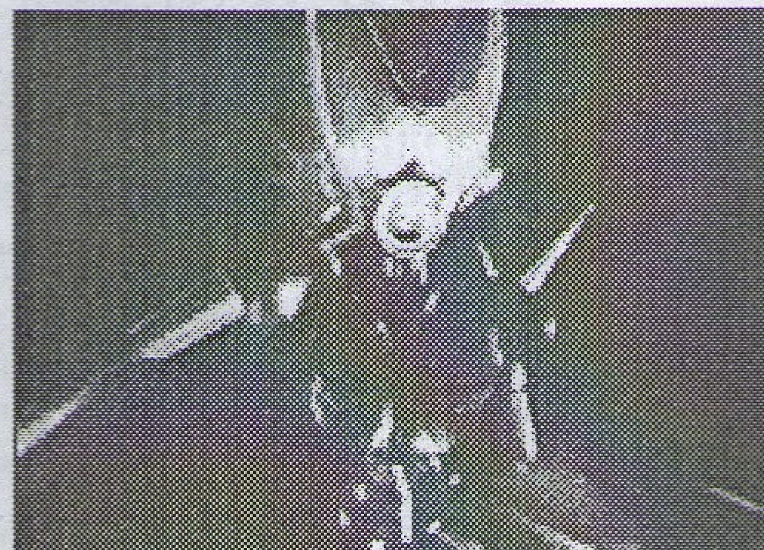
- Strike, un tipo capaz de todo, desafiante y creído por ser uno de los rivales más fuertes del torneo con su estilo ágil y moderno.
- Heat, un joven rapero de movimiento rápido similar a Strike.



- Hiro, un fanático de *Fiebre de sábado por la noche*; no tiene nada que envidiarle a John Travolta.
- Gas-O, el tipo de la mascarilla; un personaje sofisticado en su vestimenta con un estilo de baile similar a Michael Jackson y al breakdance.
- Hamm, el gordito de la fuente de soda; a pesar de su contextura física, realiza buenos paso al estilo *rap-funky*.
- Capoeira es un dúo de dos pequeños extraterrestres que ejecutan coreografías sincronizadas al estilo de Hollywood. No confiarse mucho.
- Kitty Nakayima, una gatita con un estilo sensual, agresivo y acrobático con sus giros y volantines. Esta felina es una fuerte oponente.
- Frida, una joven *light* con su estilo funky.
- Pinky, la Donna Summer del soul-disco y su estilo inconfundible de baile de caderas y piernas.
- Shorty, la menor del grupo con su estilo ameno y divertido; realiza excelentes movimientos, sus giros de brazos y de piernas.



Claudia Sovero.

Para aquellos amantes de los videojuegos que buscan nuevos retos, he aquí una nueva alternativa.

DANCE & RHYTHM ACTION

TRUCOS PARA SACAR OTROS PERSONAJES

Capoeria
Para jugar con estos simpáticos marcianos es necesario ganar a todos los personajes en el modo normal.

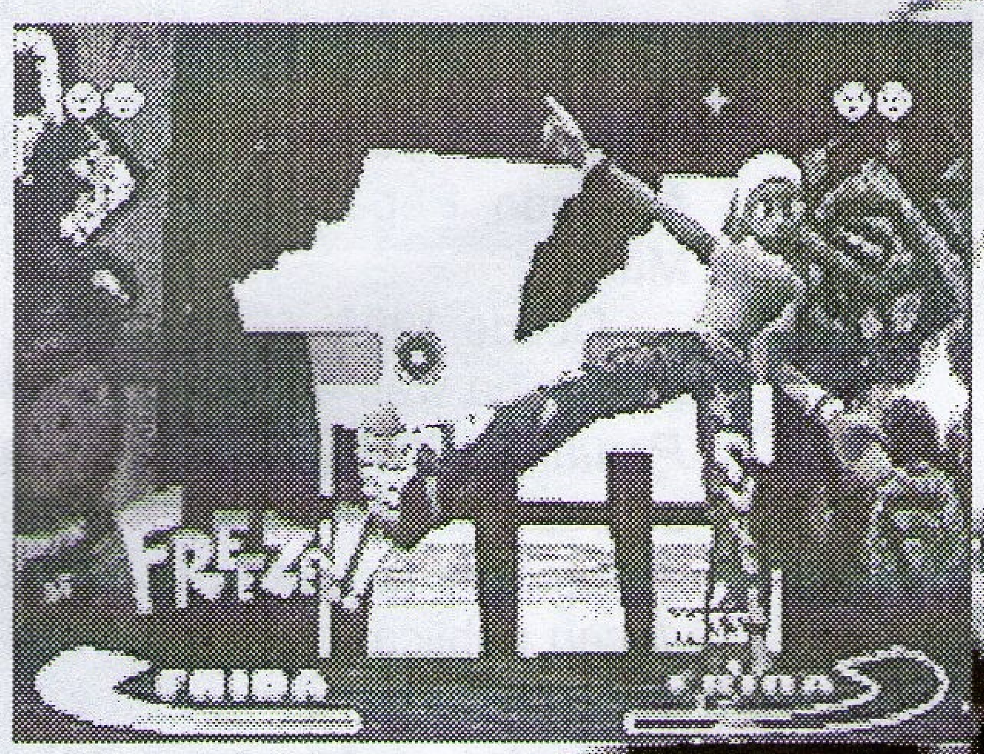
Robo - Z
Para jugar con él necesitas haber sacado previamente a Capoeira, después jugar contra la computadora en modo difícil (*Hard*) y gana a todos los otros personajes.

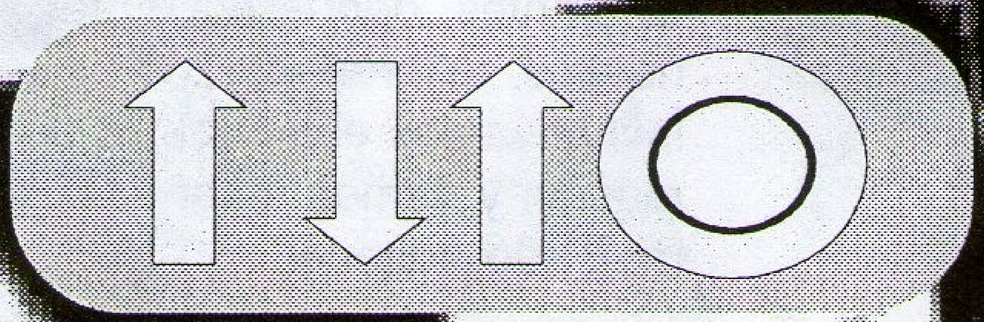
Columbo
Después de tener a Capoeira y Robo - Z, juego y gana a todos los otros personajes en modo normal utilizando a Shorty.

Burger Dog
También es necesario haber sacado a Capoeira y Robo - Z, después se gana a todos los personajes en modo normal, pero solamente usando a Hamm.

Si te vacilaste bailando, aquí los pasos especiales! Se aplican cuando la cámara te enfoca a ti solo

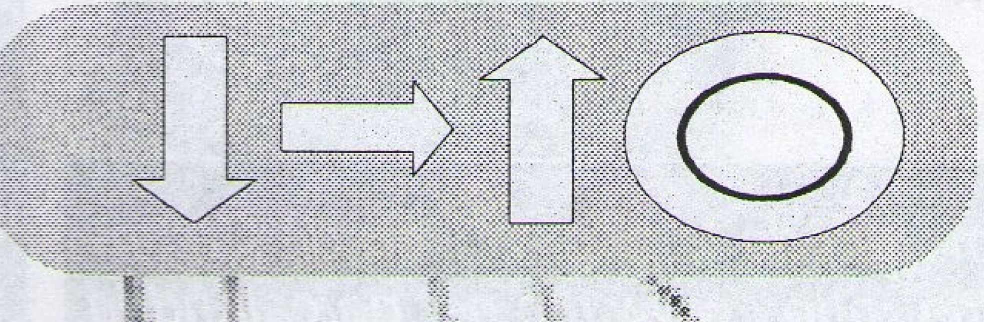
Frida





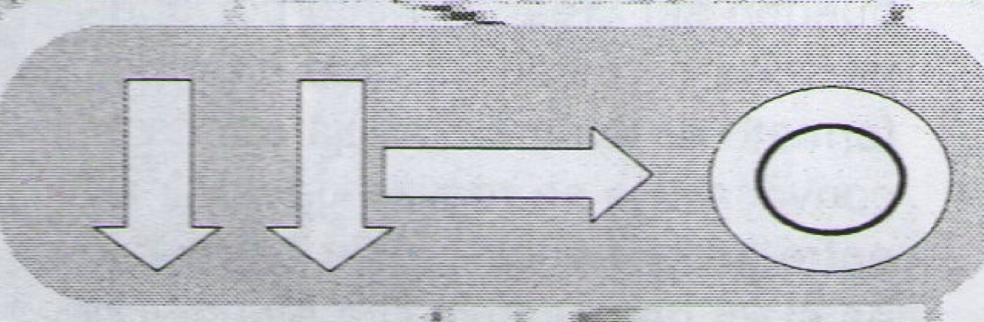
Hamm



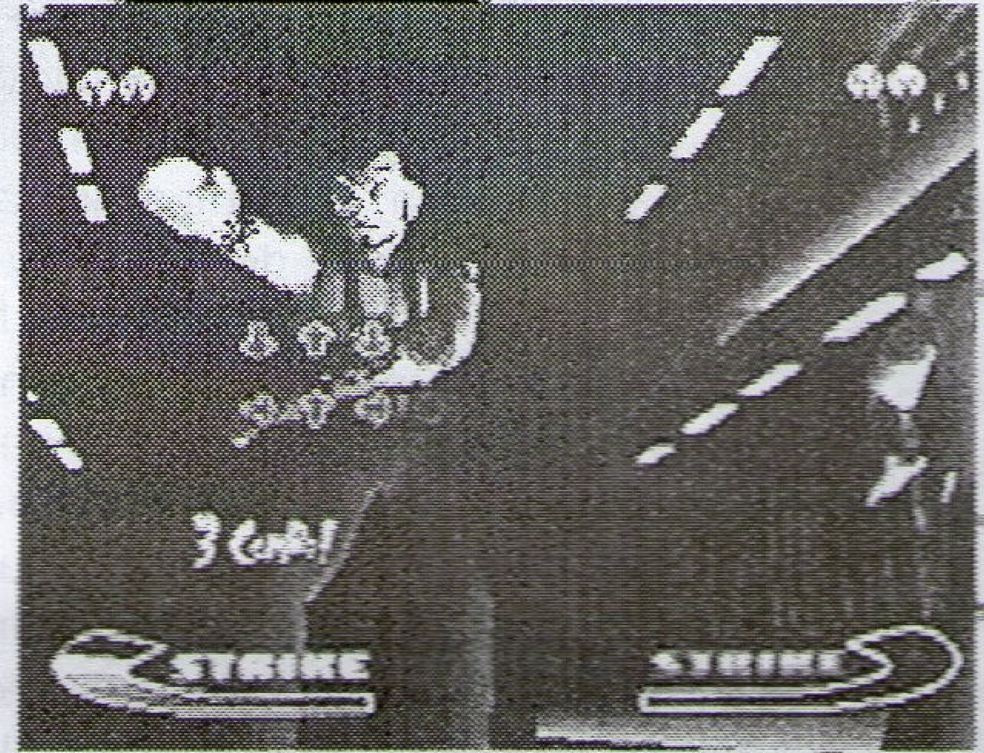


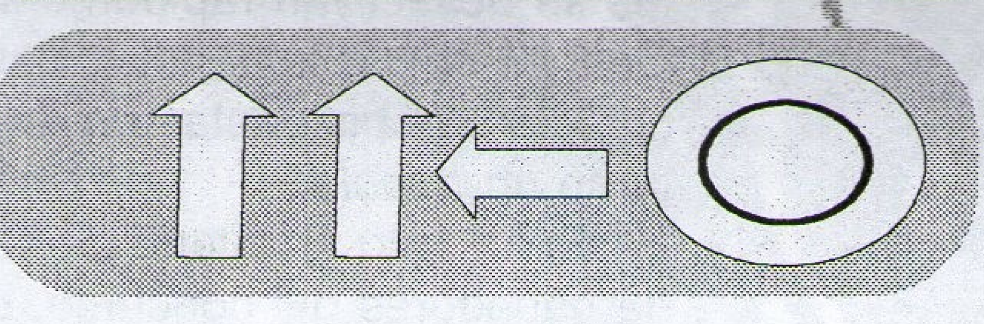
Kitty N



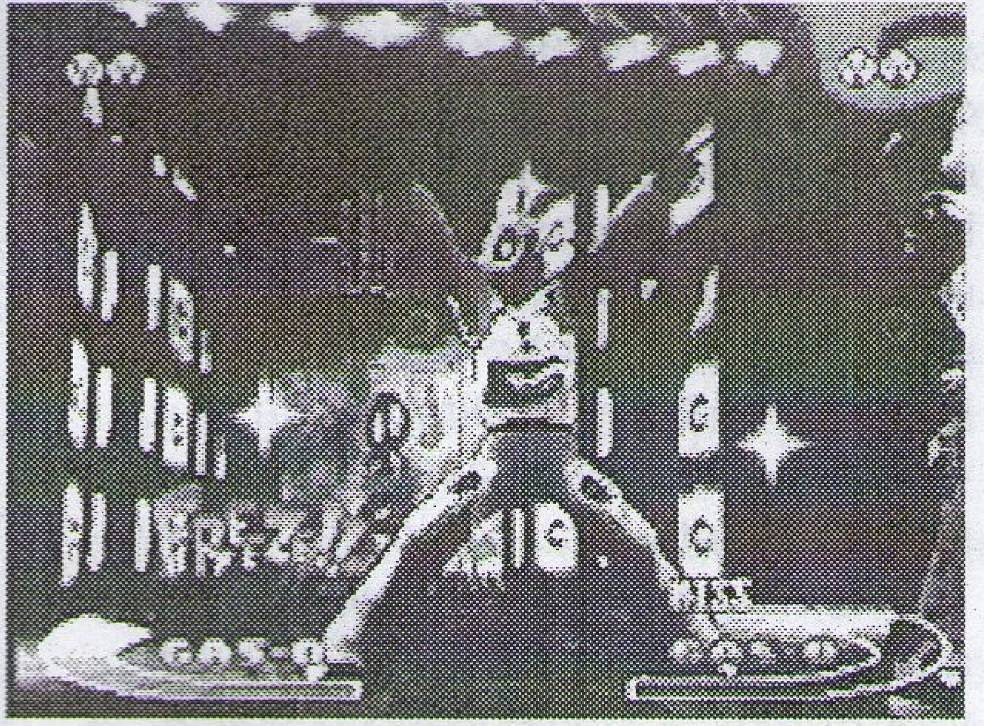


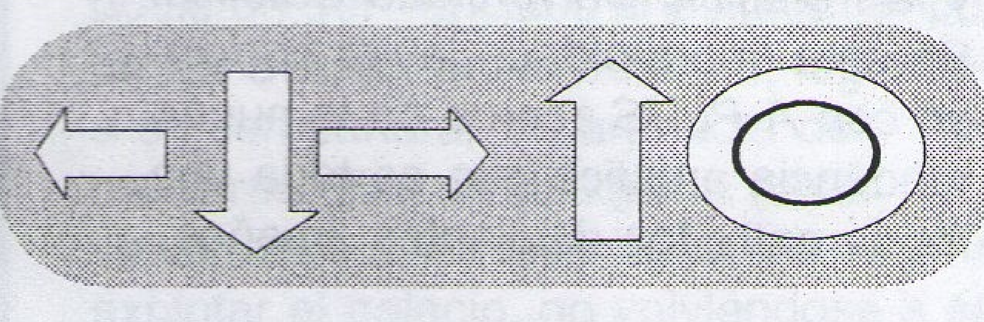
Strike



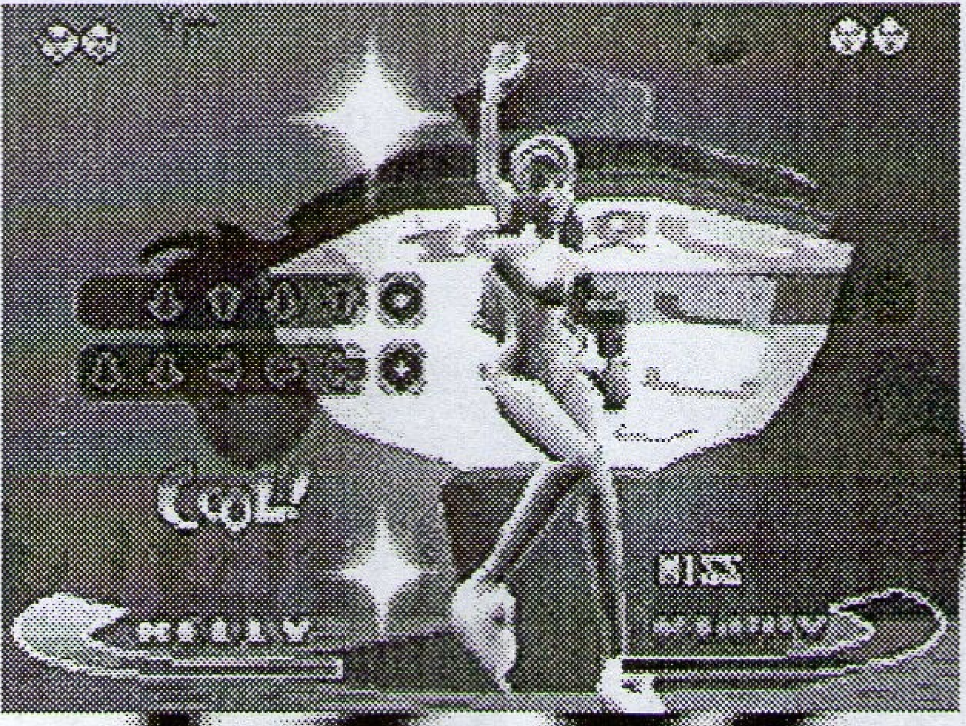


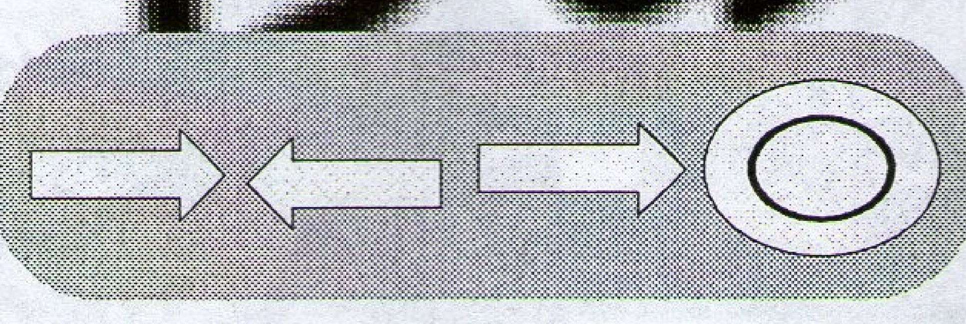
Gas-o





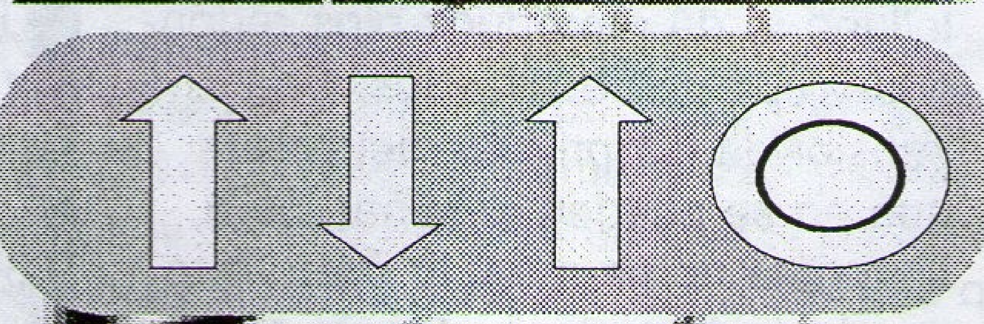
Kelly



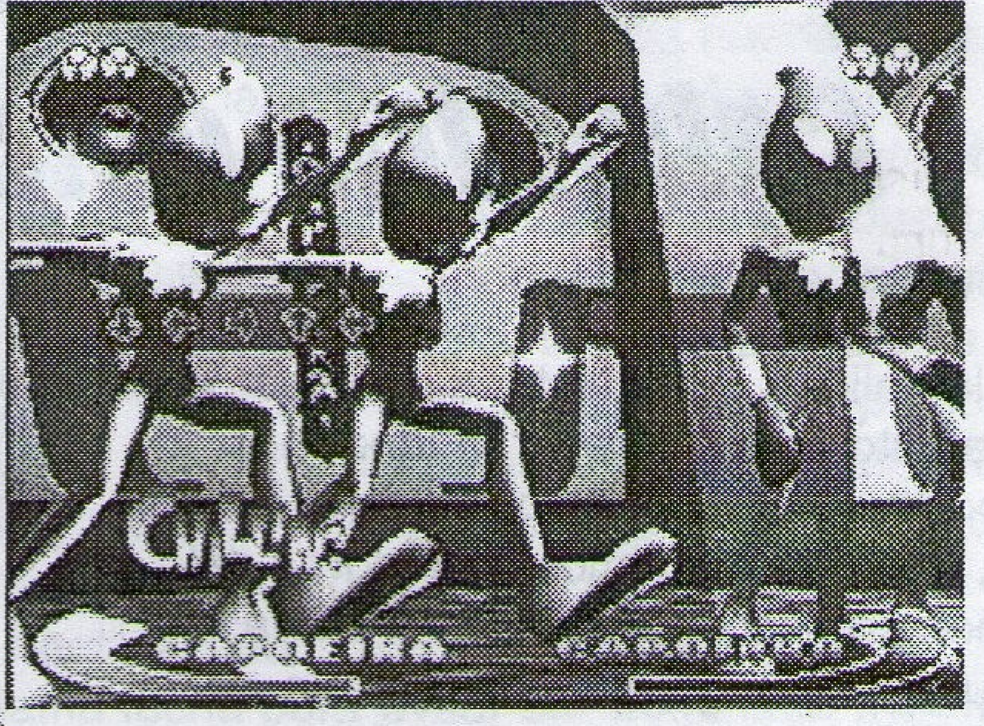


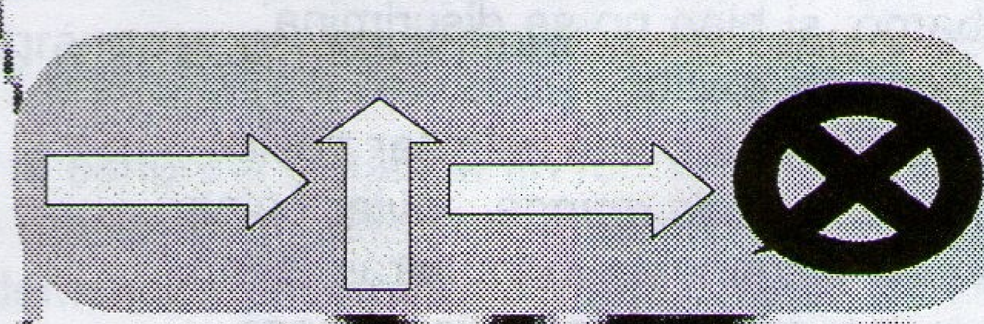
Heat





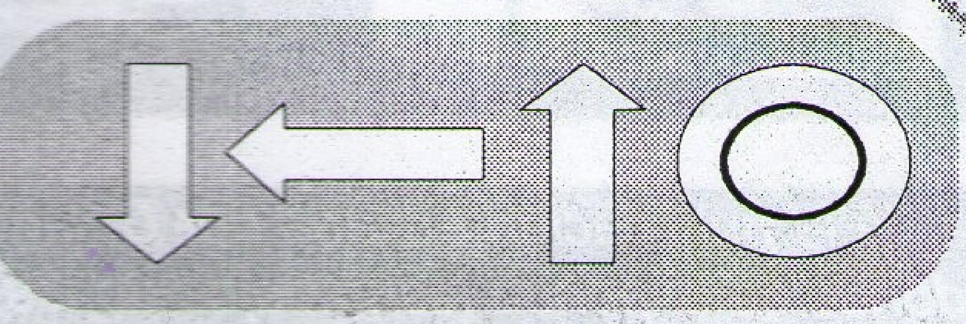
Capoeira



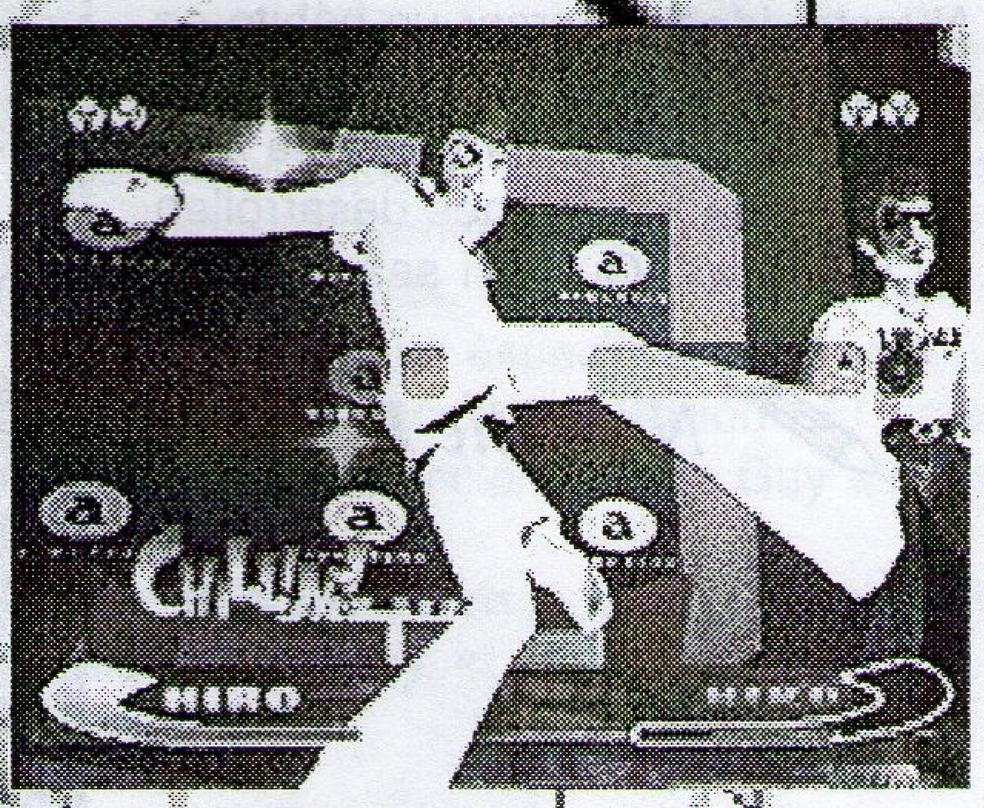


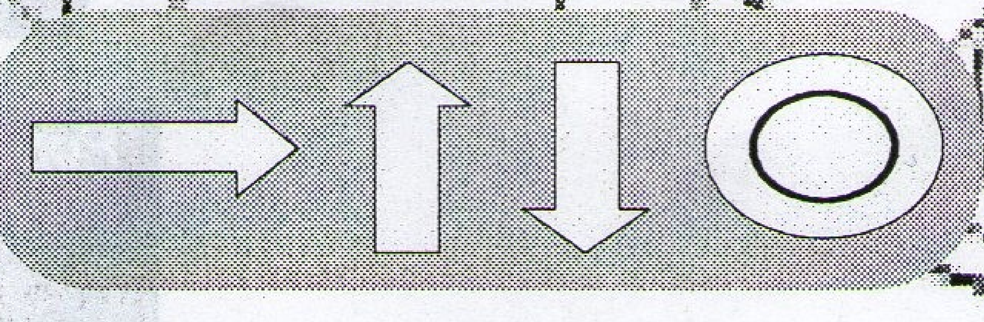
Pinky





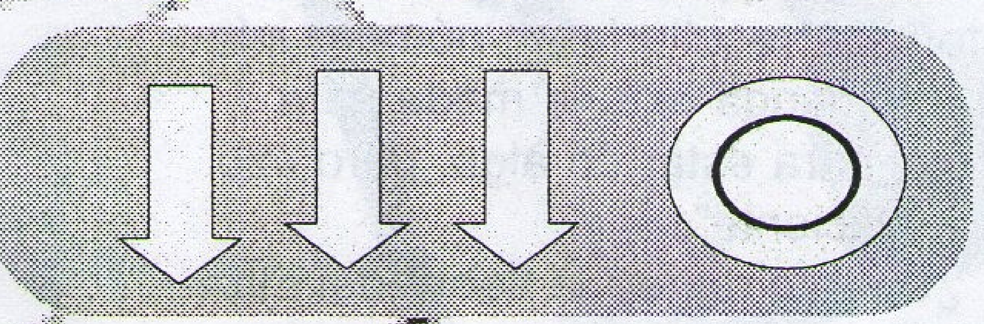
Hiro





Shorty





LO IMPORTANTE ES CREAR
Calandria opina sobre el manga



Imagen de la página web de Calandria. http://www.rcp.net.pe/calandria

Calandria es una asociación formada hace quince años por comunicadores sociales e intelectuales preocupados por incentivar actividades culturales y creativas, particularmente entre los jóvenes. Fue en 1993 que el Director de *Culturas Juveniles,* Javier Ampuero, organizó junto a su equipo el *Primer Concurso de Historieta Juvenil,* auspiciado por el diario *El Comercio* y la *Pontificia Universidad Católica.* En esta oportunidad, Javier conversó con *A-PLUS* acerca de la nueva tendencia artística que es toda una moda entre los dibujantes limeños: el estilo manga.

"El concurso de historieta que convocamos anualmente tiene una mezcla de objetivos" dice Javier "Por un lado, busca revivir la historieta, que aflore la personalidad de los dibujantes, y por otra parte, lograr que los jóvenes sean escuchados, y que su talento sea reconocido públicamente"

Una de las características del concurso de historieta es dar libertad para desarrollar el argumento e ilustraciones. "Cada año damos un tema diferente, que de un marco amplio para crear, como por ejemplo la ciudad o el futuro. No queremos hacer concursos con temas restringidos, como la droga, donde el mensaje sería el mismo en todos los casos (a la droga dile no). La intención es que los jóvenes expresen lo que piensan, sea positivo o negativo"

El concurso de Calandria está abierto para jóvenes entre 14 y 25 años, divididos en dos categorías. "Las historietas dibujadas deben tener un máximo de cuatro páginas y pueden ser creadas tanto por una persona como por un dúo o grupo. El formato es A3 y se dibuja a tinta" La convocatoria se realiza generalmente entre junio y agosto, y la premiación es el 25 de octubre, *Día Mundial de la Historieta.* Asimismo, el jurado está conformado por dibujantes y narradores peruanos, como Juan Acevedo, Pepe San Martín y Oscar Malca.

Desde 1998, *Calandria* ha lanzado su página web en la *Red Científica Peruana* (RCP). *Planeta Joven,* con una sección especial dedicada a los cultores de la historieta. "En *Cómic Joven* publicamos historietas de nuestros concursos, entrevistas a dibujantes, dónde encontrar ediciones nuevas, talleres, puntos de venta. Así, incentivamos el intercambio de información y damos a conocer talentos al mercado editorial"

La Movida Manga

Javier Ampuero reconoce que la tendencia creativa que más llama la atención en los últimos tiempos es el estilo manga. Sin embargo, las convocatorias anuales de *Calandria* han dado fruto: "Mucha gente se ha conocido en las premiaciones y muestras, y ha propiciado que varios de ellos se asocien y hagan proyectos propios, como uno muy interesante llamado *Proyecto Engendro.* Pero como no hay mucho mercado, esos movimientos se desactivan rápidamente. Lo ideal es seguir trabajando para que la creación de historietas no se convierta en un *hobbie"*

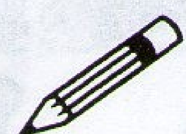
En cuanto al criterio de selección de ganadores del concurso, se rumoreaba que se discriminaba a las historietas que mostraban una tendencia manga. Javier asegura que eso no es así. "El jurado decide sobre la base de la calidad de la historia, dibujos, y el talento para expresar la idea, no importa si sea manga o no. Por ejemplo, uno de los últimos ganadores del concurso, Paulo Rivas, tenía cierta influencia manga en su trazo. Sin embargo, si bien no se discrimina, tampoco se exalta"

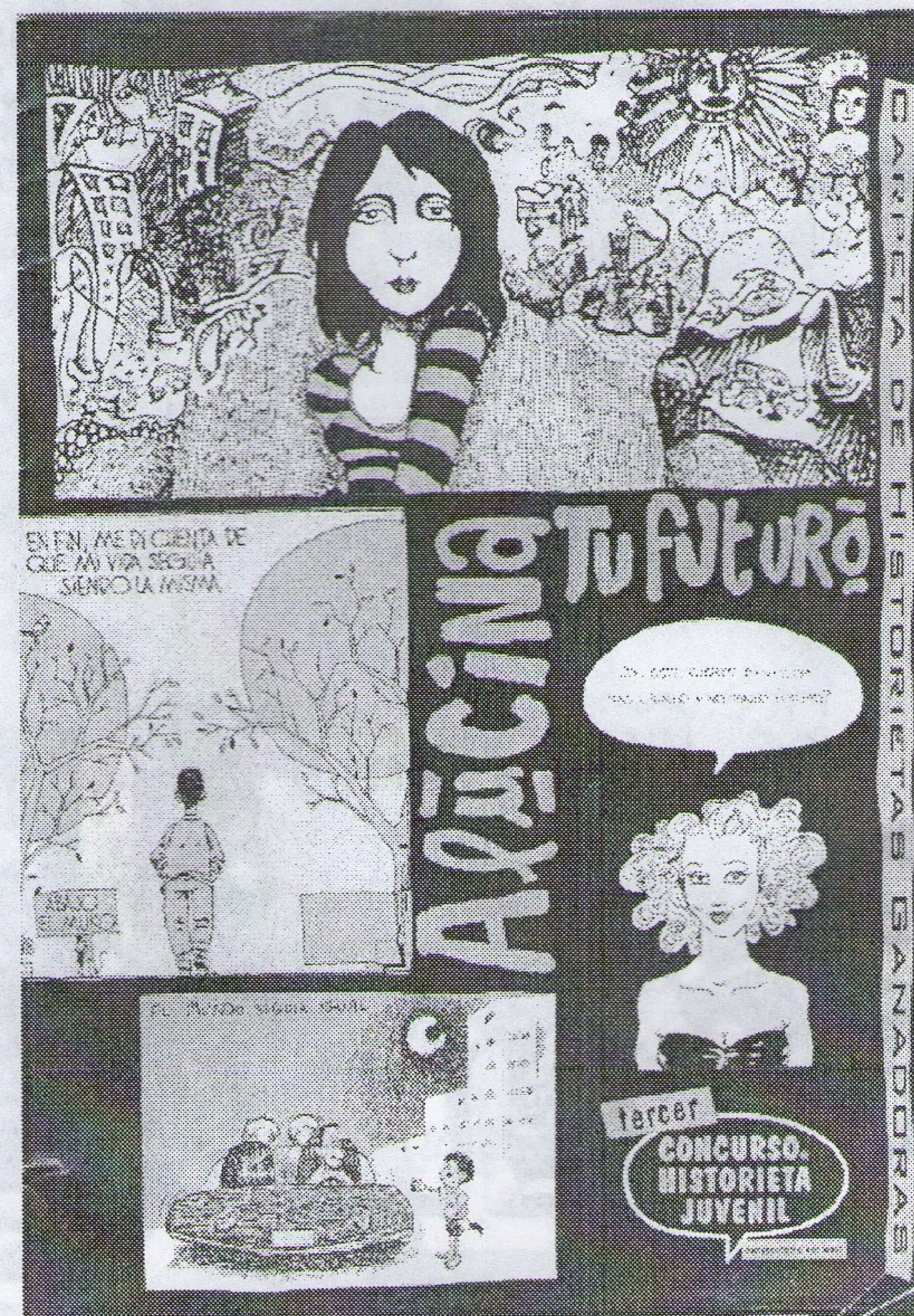
Respecto a cómo asimilar positivamente la *onda manga,* Javier opina que "las influencias extranjeras, sean europeas, americanas o japonesas, deben procesarse cabalmente. No se trata de reproducir un estilo, sino de fusionarlo con elementos propios. En la actualidad no se crea, sino que las publicaciones nacionales brindan información sobre esta moda. Entonces, si no creas, eres un polo de distribución de mercadería extranjera"

No obstante, Javier admite el éxito de las revistas especializadas en manga. "Sé que el tiraje de *Sugoi* es de 10 mil ejemplares. Tirar así, en un mercado tan ridículo como el nuestro, es un montón. Pero determinar cuántos de los que leen saben sobre historietas resultaría un número inferior. La manga es una moda para hablar, para estar en algo, pero eso es insuficiente"

¿Cuánto durará la fiebre del manga? "El manga jala, no cabe duda, pero el reto es comenzar a crear para cuando eso se agote. Debe existir un proceso de apropiación del estilo manga, si es necesario una deformación para adoptar la tendencia. No se trata de hacer manga japonés con textos en castellano, o de reproducir ojos redondos y cuerpos estilizados: Son sensibilidades propias del artista que no se pueden enseñar. Si la historieta no se crea, lo único que queda es importar historieta al menor precio posible.

"Lo que trata *Calandria* es recuperar el talento escondido, y conectarlo con el mercado comercial. Nuestro ideal es crear un hábito en el público y distribuidores de consumir historieta. Lo importante es crear y que los jóvenes desarrollen su vocación" Que así sea.


Nathalie Delgado

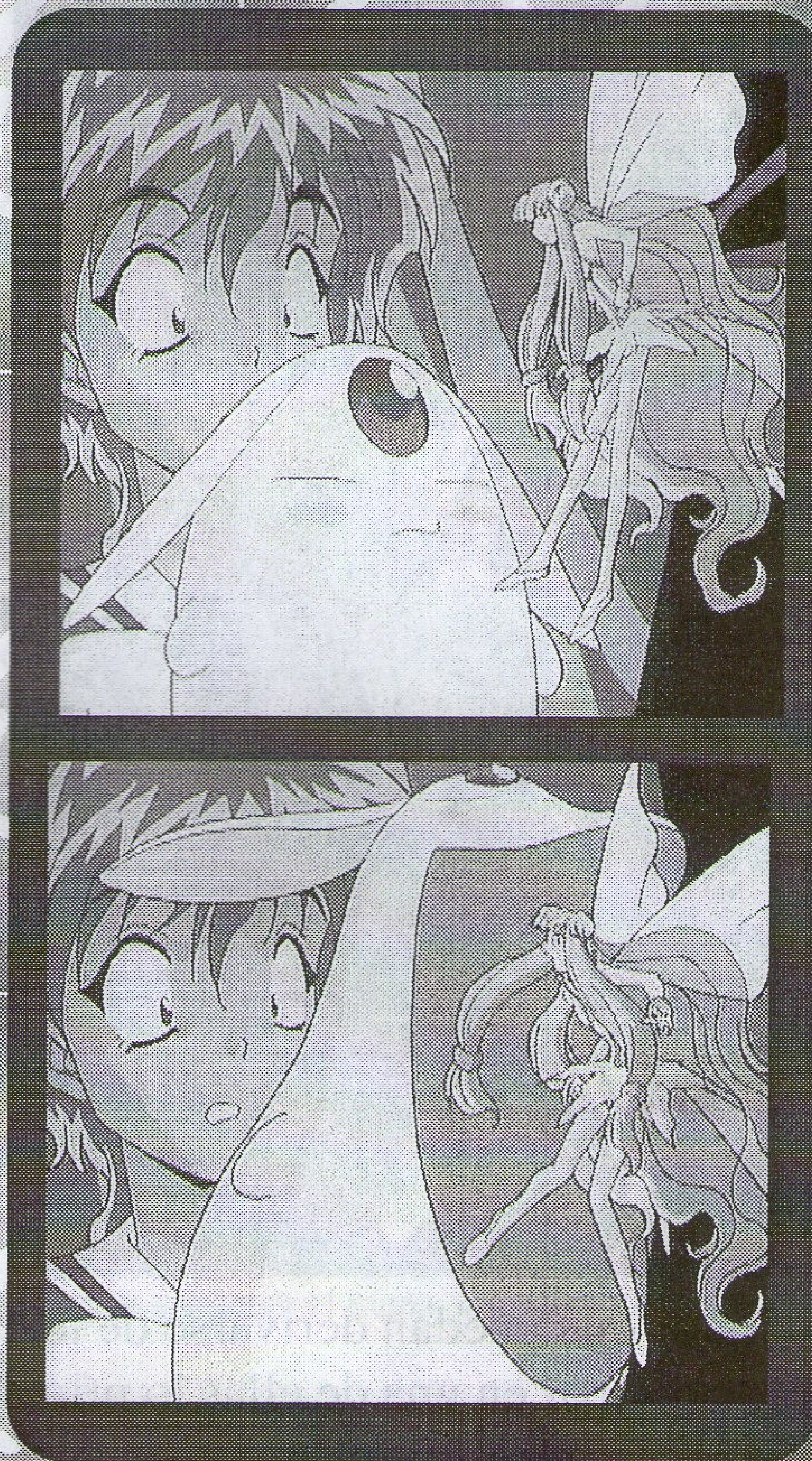


Portada de la publicación editada por Calandria en donde se exponen los trabajos de los ganadores de su concurso anual

Mokona

Para la versión animada no es más que una especie de conejo que tiene la capacidad de proveer a las Guerreras Mágicas de lo que necesiten, en el manga es mucho más que eso.

Es una de las mascotas más extrañas del anime. No es nada conocido, aunque parece un conejo (pero como bien dijeron en las OVAs, un conejo no dice "pupu pupu"). Mokona, en el anime, aparece como otra de las criaturas del mago Guru Klef, quien le encomienda guiar y proveer de todo lo que necesiten a las Guerreras Mágicas.



Al principio de la serie Mokona es una especie de nexo entre las Guerreras Mágicas y Guru Klef (quien estaba convertido en piedra). La primera vez que se encuentra con las guerreras es cuando éstas van a la casa de Presea. Desde ese momento Mokona las acompañará hasta su regreso definitivo a la Tierra.

Mokona es muy dulce y a pesar de no poder hablar (más que pupu...), sabe consolar a las guerreras cuando están tristes. Supo guardar muy bien el secreto de la hermana de Presea, tanto de su amor por Guru Klef como el hecho que no era Presea en realidad. También es muy graciosa y nos hace pasar ratos divertidos en sus peleas con la antipática de Primavera (la hadita chinchosa que persigue a Lantis por todos lados).

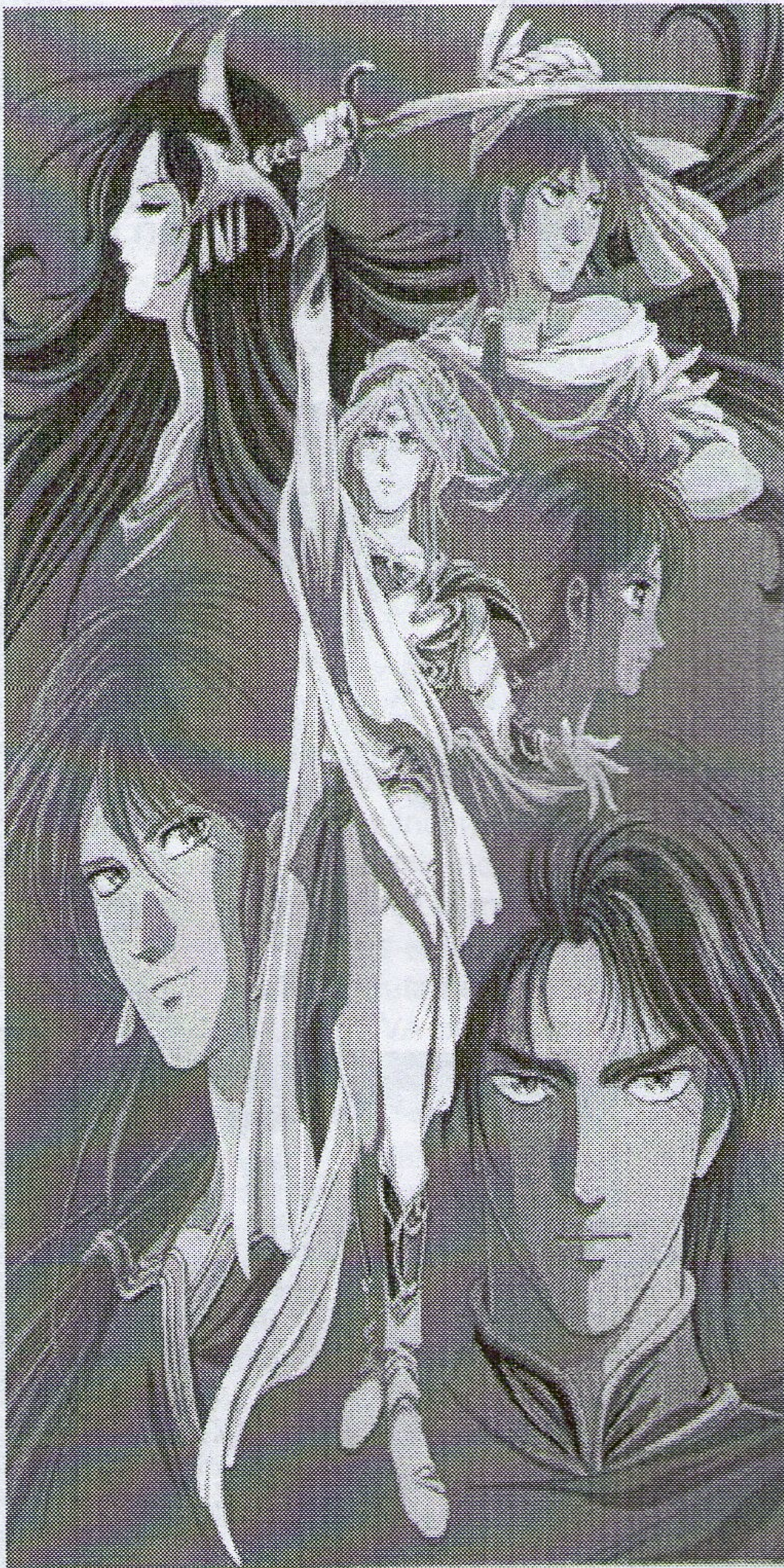
En el manga, recién aparece después que la princesa Esmeralda llama a las Guerreras Mágicas. Al igual que el anime acompaña a las guerreras mágicas, pero las diferencias se dan en el papel que cumple Mokona dentro del manga. En éste aparecen escenas donde los genios se inclinan ante ellas después de volver de las batallas y en la batalla final, es Mokona-sama quien anuncia que pronto se escogerá al *nuevo pilar* (en este momento a Mokona le salen alas). Mokona manda a Hikaru y a Eagle hacia Tokio, quien pueda regresar será el pilar. Por supuesto, Hikaru pone todo su empeño y regresa con Eagle a Céfiro. Desde ese momento no se ve más a Mokona en el manga pero, a diferencia del anime, Eagle no muere y las Guerreas pueden ir a Céfiro como si fueran a un día de campo.



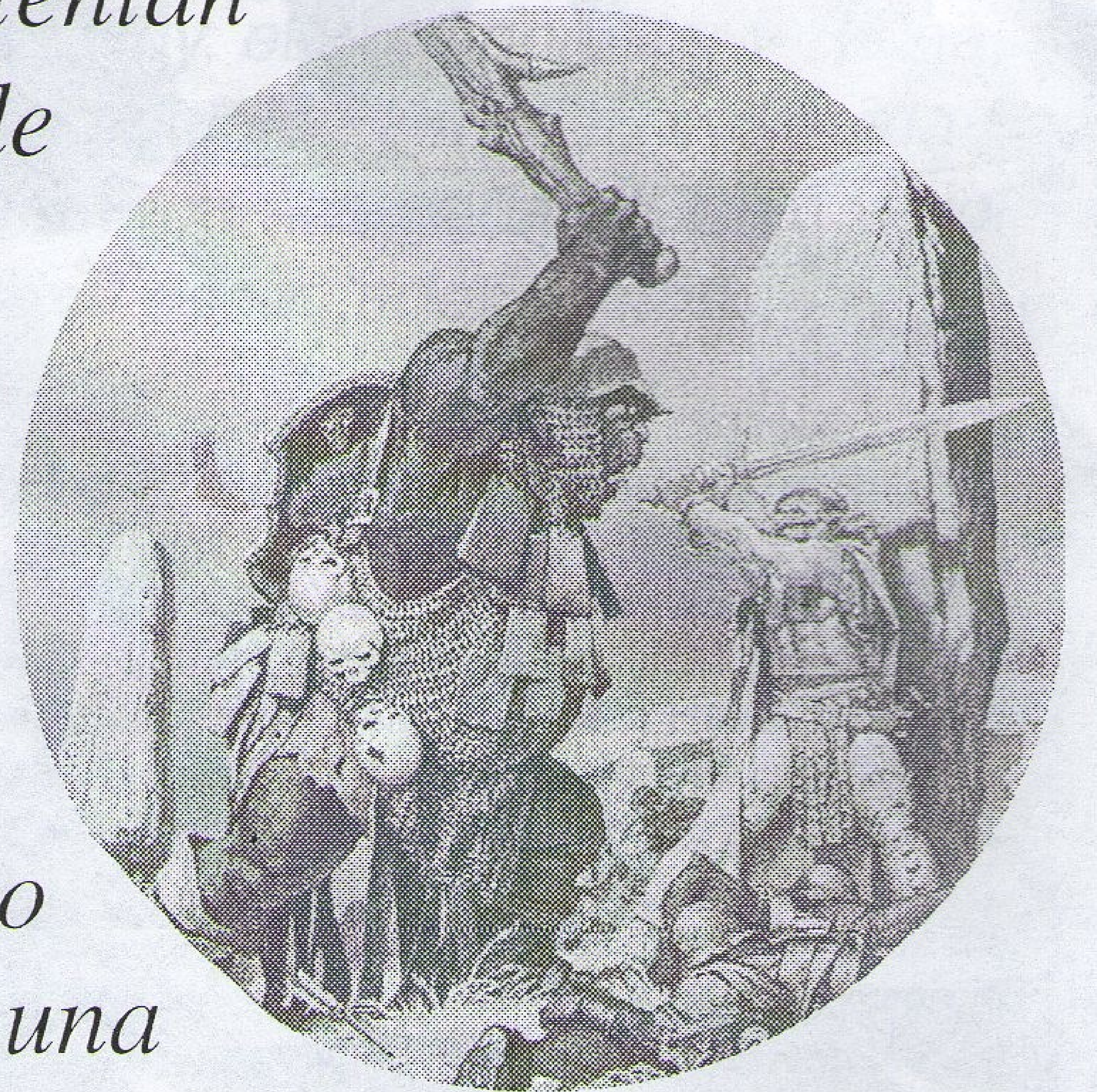
En las OVAs Mokona es la encargada de darle los OVUMs a Hikaru, Fuu y Umi. Además, aparece por primera vez en el OVA número uno (de tres). Las chicas la confunden con un hada de una *leyenda sobre un cerezo,* pero luego se dan cuenta que con la venida de Mokona empezarán a cambiar las cosas, pues no viene sola...

Claudia Sanden

JUEGOS DE ROL



Muchas teorías intentan explicar el origen de los mundos reales e irreales y todas ellas por más originalidad que puedan atribuirse coinciden en un mismo principio, El Caos, *una realidad donde la materia y la antimateria se encuentran en permanente contacto y en donde ejerce su gobierno el creador de todas las deidades*



IMAGINACION, una simple palabra que engloba las más complejas e inverosímiles aventuras que puedan derivarse de los Juegos de Rol. Y para participar en una de ellas lo primero que debemos hacer es crear a nuestro personaje dotándolo de ciertas características con las cuales pueda enfrentar las situaciones más adversas predeterminadas, hasta cierto punto, por el *Amo del Calabozo* del juego: *Calabozos y Dragones (Advanced Dungeons Dragons*

Del Caos se aisló un incipiente Orden que recibió el nombre de Dahak el primero entre todos). *Aquí la existencia se diversificó en los seres más extraños y fantásticos que ni siquiera la imaginación del hombre podría concebir. No obstante, dejó una abertura por donde harían su entrada limitadas fuerzas destructivas que mantendrían el equilibrio entre el principio y el fin.*

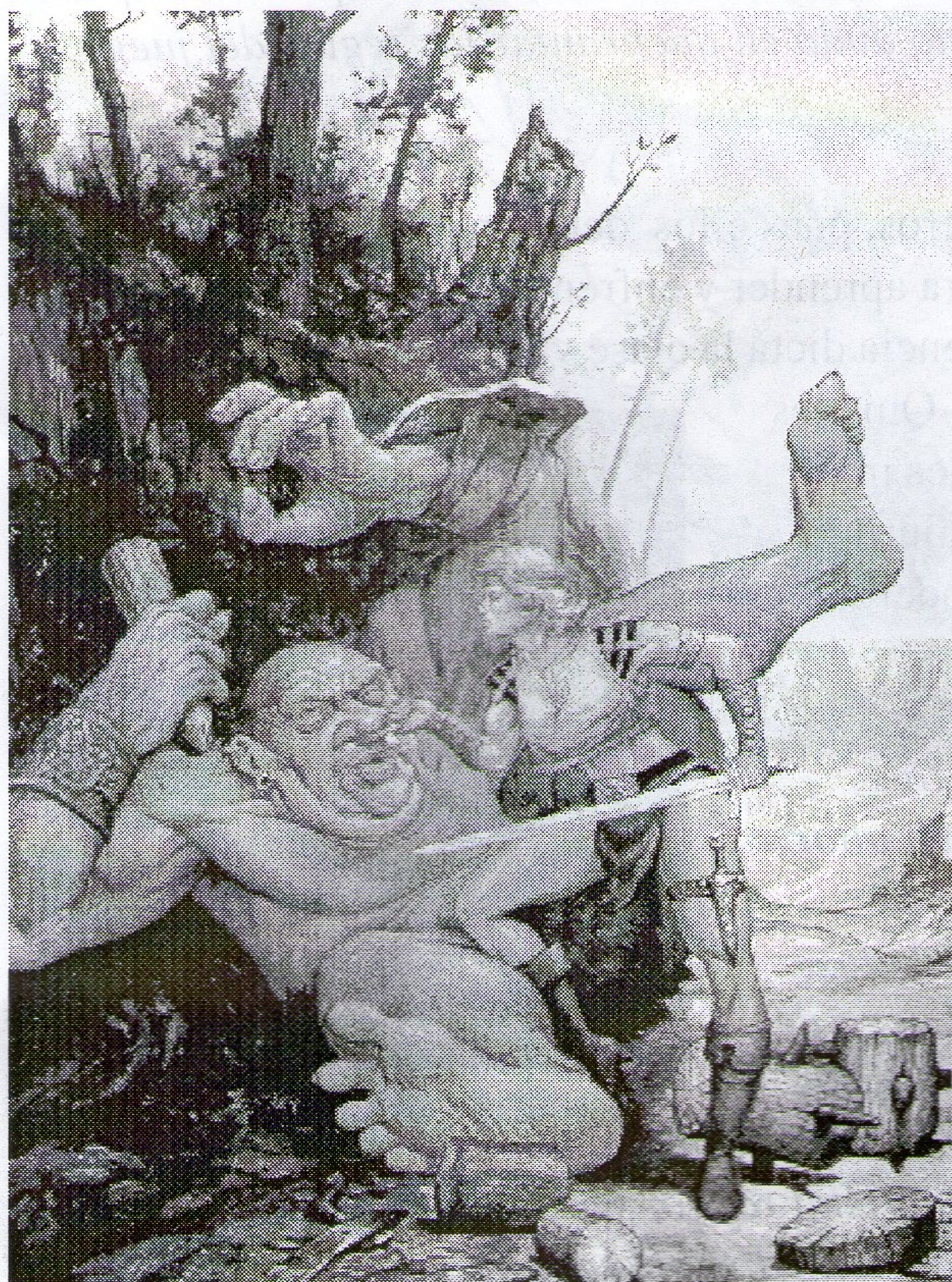
A equiparse se ha dicho Nooo Guarda todavía tu armadura de latón y tu legendario escudo de plástico porque aún nos encontramos en la normalidad (espero); sólo lápiz y papel. Lo primero que vamos a realizar es definir las habilidades, éstas dependerán del puntaje que obtengamos al tirar los dados. No olvides que son 3 dados de 6 caras (3d6), por



Bastard, espadas, monstruos y hechizos, cercano al universo de Calabozos y Dragones

tanto, la puntuación oscilará entre un mínimo de 3 y un máximo de 18. Tenemos a nuestra disposición seis habilidades. fuerza destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma.

Habilidades



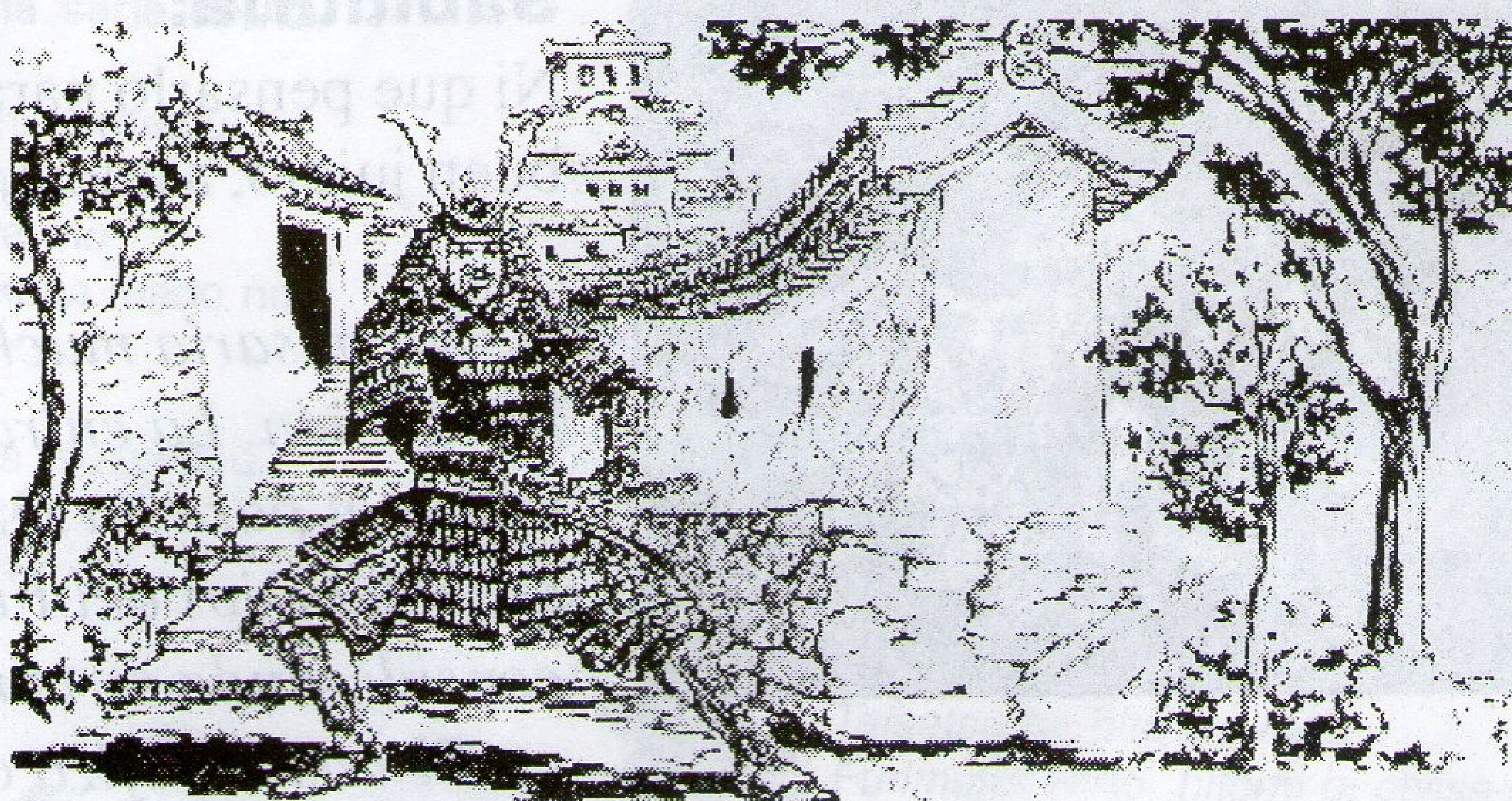
Aparecieron los guardianes encargados de custodiar El Portal de las Sombras la abertura).

Es tiempo de empezar·

Fuerza:

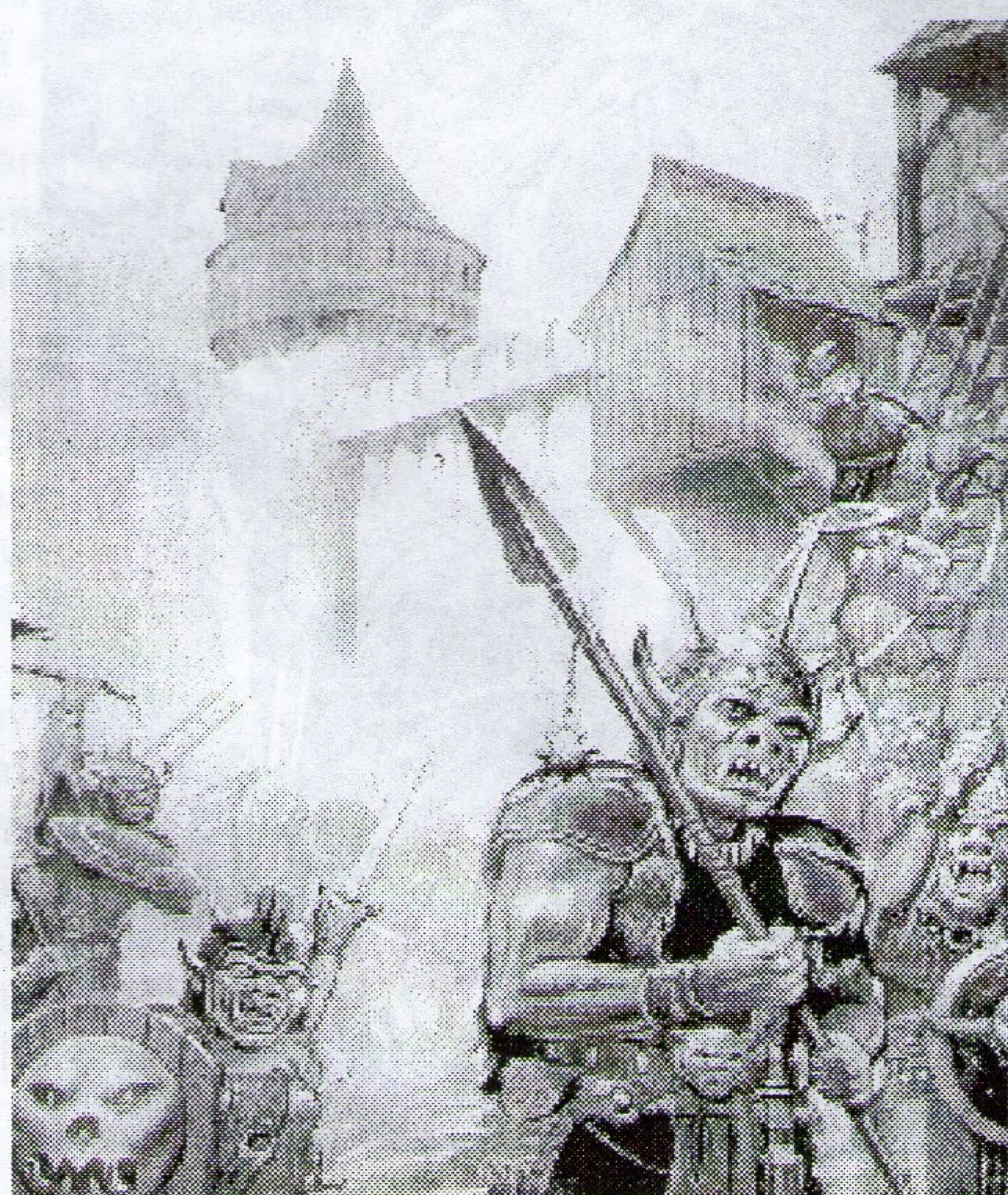
Es la habilidad capaz de medir la musculatura, la resistencia y el vigor de tu personaje. Si eres un luchador éste es un requisito de mucha importancia porque posibilitará que puedas colocarte una armadura y cargar armas pesadas.

Hasta aquí tenemos un conocimiento básico, pero con el riesgo de quedar traumatizado si no demuestras habili dad con sumas, restas y la tabla de multiplicar debes saber que si logras alcanzar el puntaje máximo 18 tendrás automáticamente derecho a tirar los dados porcentuales y así ser dotado de una fuerza excepcional ¿Qué son los dados porcentuales? Bueno, puede ser uno de 100 caras o dos de 10 (2d10) representando, por separado, las decenas y unidades.



Destreza:

Comprende la capacidad de reacción de un personaje ante las más variadas situaciones e involucra los reflejos, la agilidad, la coordinación *mano-ojo* y el equilibrio. Es el grado de habilidad que predomina en los bribones.



El Dahak se dividió en tres planos de existencia: el infrahumano o plano de Miqueas, el plano mortal y el de las deidades celestiales, los guardianes. El Supremo escogió a las divinidades aladas Asha, Dyaus y Kamak a quienes se les encomendó la misión de resguardar la esfera de la energía vital, pilar del mundo divino.

Constitución:

Físico, aptitud, salud, resistencia física a las dificultades, heridas y enfermedades. De gran valor para todas las categorías (hechi ceros, sacerdotes, guerreros,etc. porque de acuerdo a la puntuación podremos sobrevivir a transformaciones mágicas o ser revividos. Claro que por cada *vuelta a la vida* se nos rebajará un punto vez que ésta se agote nos quedaremos bien muertos, salvo intervenga la acción divina.



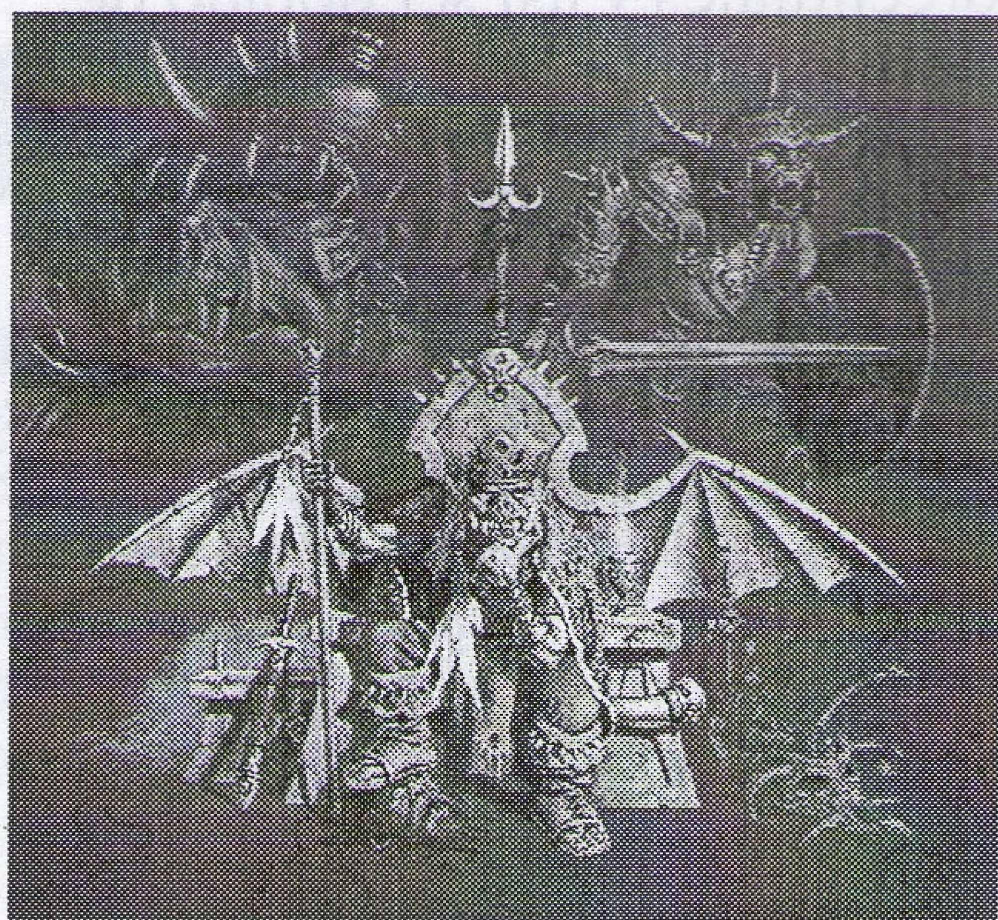
El poder corrompe, dígamenlo a mí. Marduk, Dios del Fuego, es poseedor de una de las personalidades más confusas y altamente complejas. Mérito. ser el primer Dios mujeriego.(¿Una nueva aventura para los Caballeros del Zodiaco? Guiado por sus impulsos y excesivo orgullo no dudó en quebrantar las reglas del juego.

Inteligencia:

Valıosa para los hechiceros, pues ellos deberán mostrar cuán aguda es su capacidad mental para aprender y enfrentarse a los conjuros mági cos. El grado de inteligencia dicta la clase y el número de conjuros que se pueden aprender. Quienes alcancen las puntuaciones más altas accederán a los conjuros de nivel 9 la magia más poderosa.



En el interior del Salón Sagrado observó que frente a tres reclinatorios hallábase un altar cuyo centro presentaba una pequeña hendidura que albergaba "la esfera de la energía vital" Se apresuró a cogerla con sumo cuidado, como si el más mínimo movimiento de sus dedos la quebrara. Luego de alcanzar el éxtasis en su contemplación la dejó, retrocedió unos pasos, cerró los ojos, colocó sus manos a la altura de su pecho juntando con lentitud el inicio de las palmas. Y de una llamarada emergió un cristal rojizo, sencillamente deslumbrante. La energía de la esfera reaccionó disparándose hacia el receptor

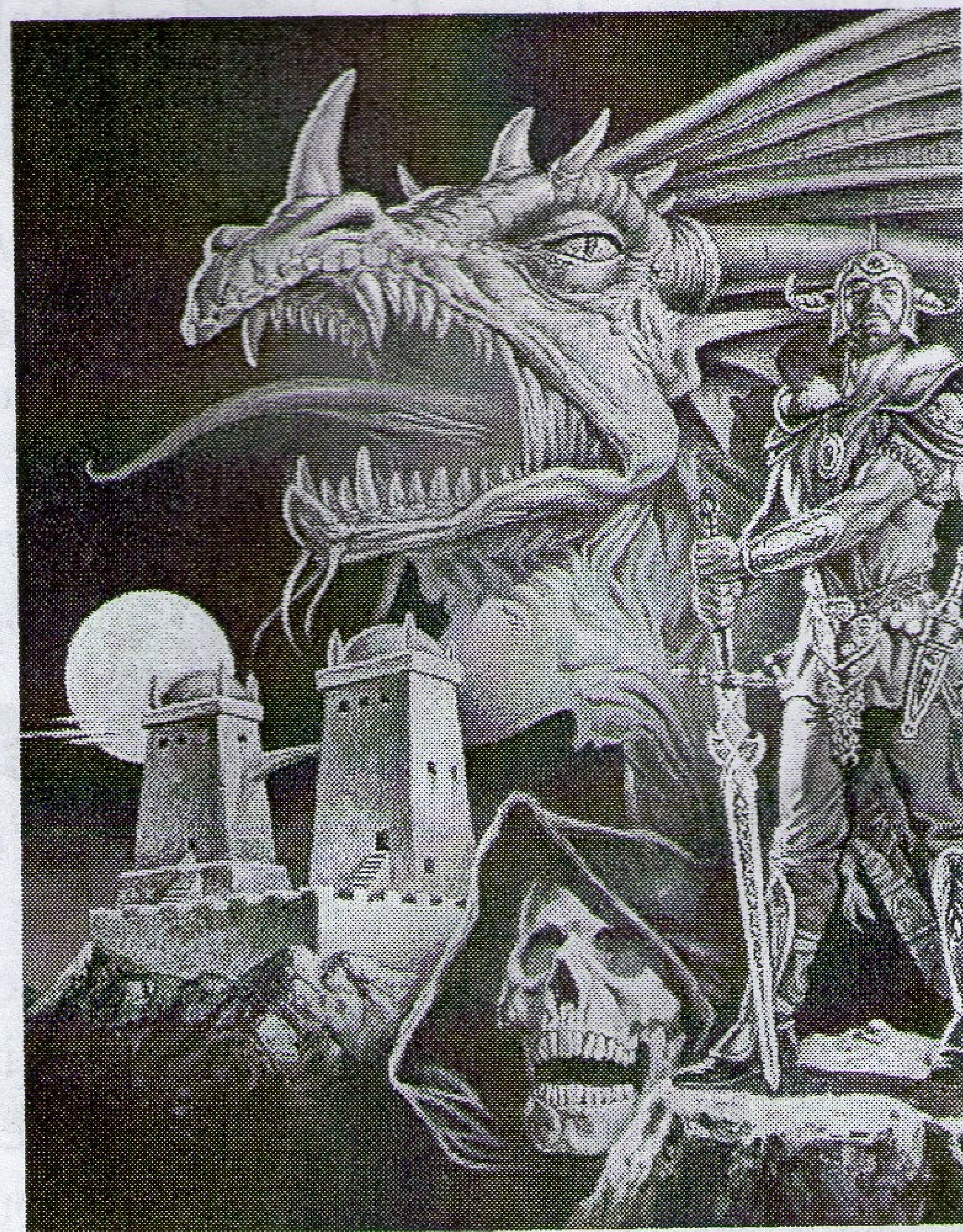


Sabiduría:

Ni que pensarlo para un sacerdote. En pocas palabras. iluminación, buen juicio, astucia, poder de voluntad, sentido común e intuición.

No pasaría mucho para que los dioses alados irrumpieran en la habitación. La entrada al Salón estaba terminantemente prohibida más aún para un Dios que ostentara la categoría inferior y este era el caso del Dios del Fuego. El castigo se hacía inminente, algo que, considerando su temperamento, le tenía sin cuidado.

El cristal rojizo con un tercio de la energía vital escapó de su control para caer en el Plano Mortal. A Marduk se le impuso la máxima condena. su cabeza será cercenada y de ella surgirán ocho semidioses, los cuales permanecerán aprisionados, por la eternidad, en el fondo del abismo donde se juntan todas las aguas del Dahak.

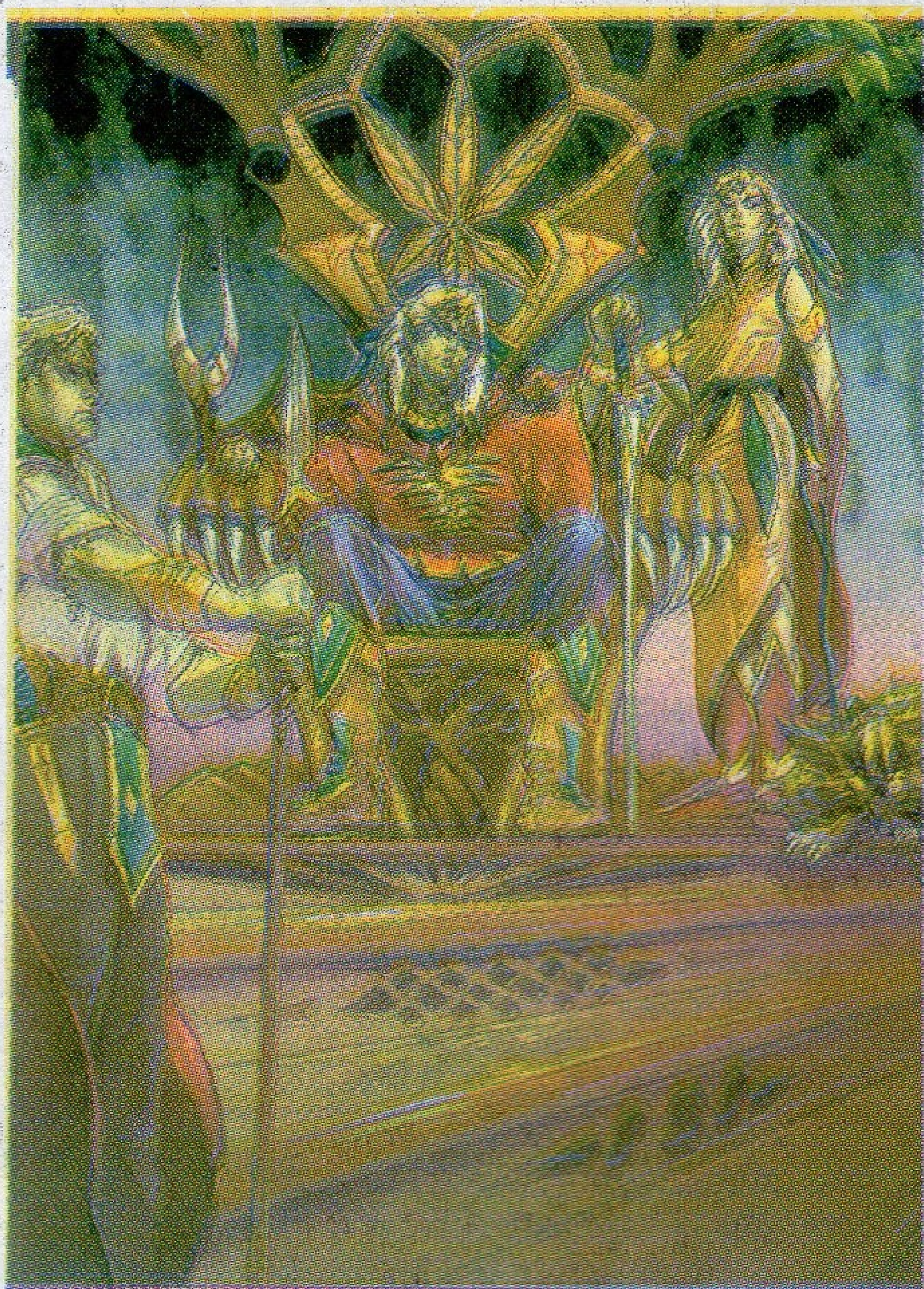


Carisma:

Representa la medida de persuasión, de magnetismo personal y de liderazgo. Necesitan carisma todos los que tratarán con personajes no jugadores (PNJs escuderos, sirvientes y monstruos inteligentes.

La falta de energía ocasionó la inestabilidad del Plano Celestial y esto repercutió en el control que se ejercía sobre el Portal de las Sombras.

Encontrar el Cristal Rojizo se vislumbró como la única



salida; sin embargo, implicaba la liberación de su dueño. Si aquella empresa resultaba triunfante se le inmutaría el castigo y también se le ascendería a la categoría superior Sin nada que perder Marduk aceptó.



Elaborar un personaje no sólo implica reunir ciertas características y puntuaciones. Es indispensable ubicarlo dentro de un espacio determinado y para hacerlo debemos pensar cuáles



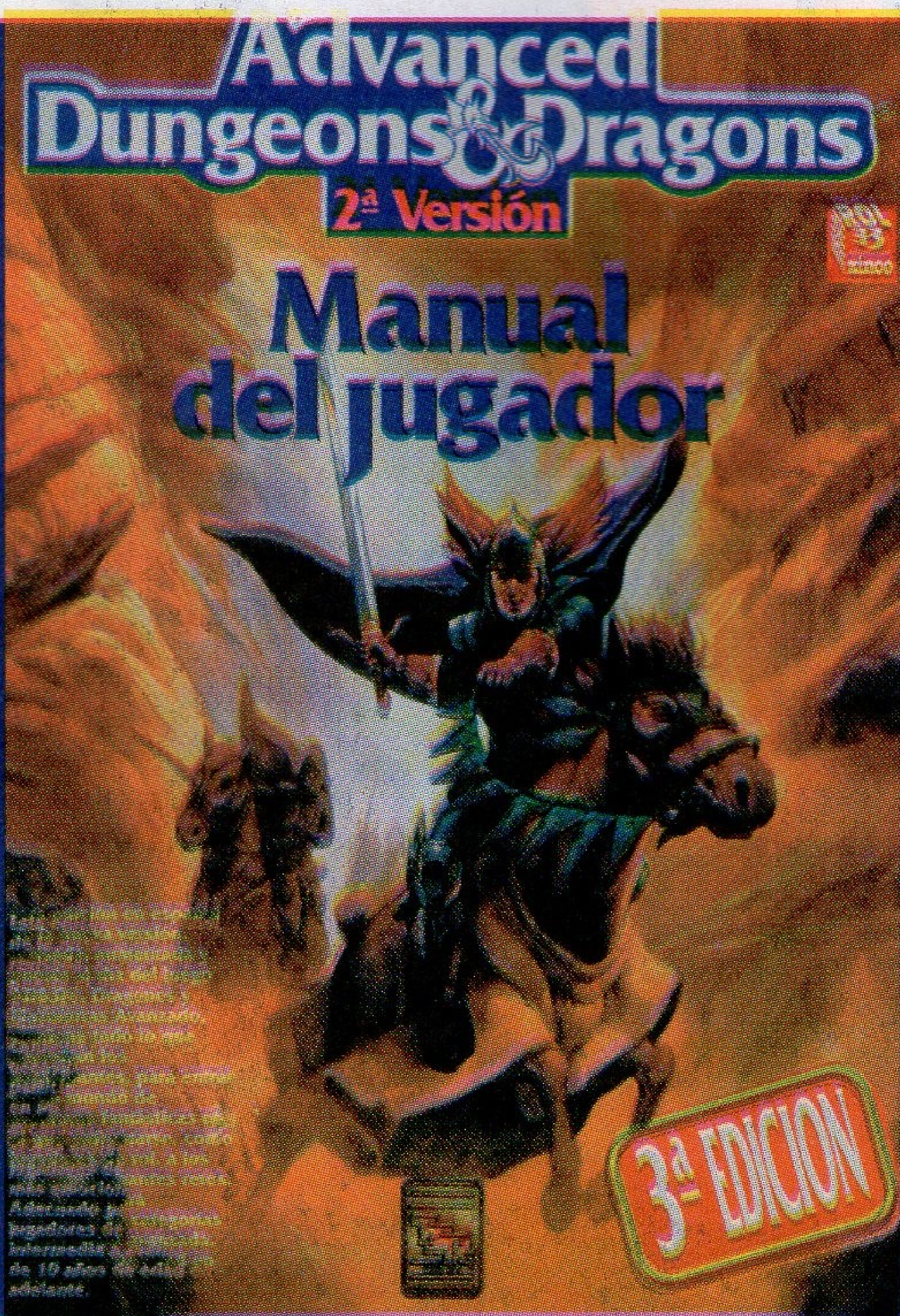
podrían ser sus antecedentes y cuál su misión inmediata. *Este es el punto de partida.*

De una nube turbulenta formada en el Cielo cayó un ser con singular gracia. Al reincorporarse se vio vistiendo una armadura y portando en sus hombros una cimatarra. Los dioses alados habían convertido al impetuoso Dios del Fuego en el noble guerrero ESPARTACO.

En el próximo número Espartaco dará inicio a sus aventuras y al terminar con todas las explicaciones tendrás el conocimiento suficiente para elaborar a tu personaje.¡ No olvides su hoja de antecedencia!. Las historias quedarán inconclusas porque tú serás quien determine el desenlace. LA MEJOR DE TODAS SE PUBLICARA.
¡Aclaración! Quizás los amantes de estos juegos queden perturbados al leer este artículo. La historia relatada no pertenece a ningún tipo de Juegos de Rol, al menos que yo conozca, no obstante, para todos los que no tienen la posibilidad de integrar grupos se convierte en la mejor manera de acercarse a un juego de verdad: desarrolla la imaginación.

Silohé Llanos

Manual del Jugador, que contiene las reglas básicas para jugar Calabozos y Dragones, el primero de todos los juegos de rol, esta obra fue editada por Zinco en su versión en espanol. Muchos de los gráficos en este artículo han sido tomados de ahí y del Manual del Buen Guerrero.







D.N.A²

DOKOKADE NAKUSHITA AITSUNO AITSU……

JUNTA MOMONARI•KARIN AOI•TOMOKO SAEKI•AMI KURIMOTO•
KOTOMI TAKANASHI•RYUJI SUGASHITA



CRISIS GENETICA

En el futuro la tierra sufre un terrible caos demográfico que parece no tener fin. Por ello, el departamento de medio ambiente y mantenimiento envía a Karín Aoi, una operadora de ADN, 63 años antes con la misión de eliminar al causante del desastre: el Megaplayboy, quien dejó embarazadas a más de 100 mujeres y cuyos hijos heredaron sus genes reproductivos. Sin embargo, Karín ni se imagina la sorpresa que le espera cuando conoce al legendario ser...

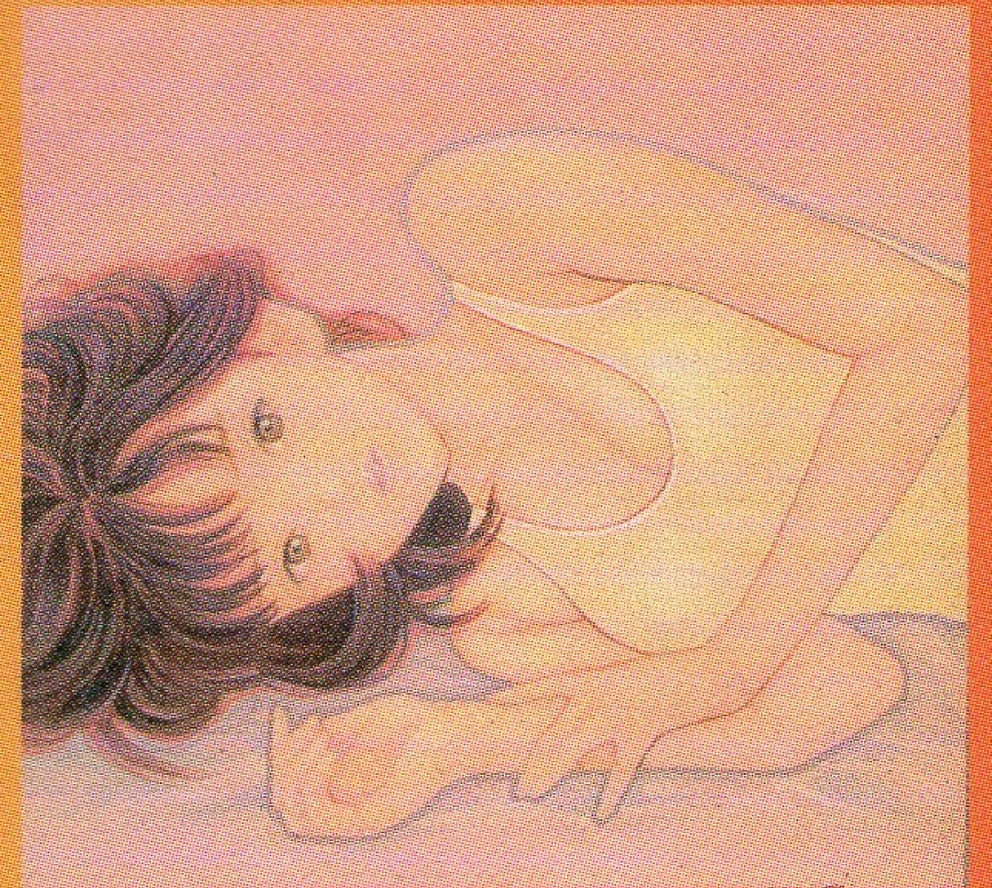
Bajo estas premisas, Masakausu Katsura construyó una de sus más geniales obras, donde la ciencia ficción se entremezcla con los típicos problemas amorosos de la adolescencia. La historia está repleta de dudas, malos entendidos, ilusiones, sueños y demás, sazonada con sutiles escenas cómicas y ángulos de enfoque sumamente sugerentes (en especial cuando se trata de chicas).

El título en inglés nada tiene que ver con el ácido desoxirribonucleico (DNA), a pesar de que éste juegue un papel primordial en la serie, sino se trata de las siglas *Dokokade Nakushita Sitsuno Sitsu* (dentro de este chico hay una personalidad oculta) y el cuadrado en la última letra es por la doble A. Un juego de palabras del autor.

Un pequeño problema

Junta Momonari es un simpático muchacho de 16 años con un pequeño defecto: cada vez que el observa el cuerpo de una chica, vomita. No obstante, su verdadera personalidad, que ni él mismo conoce, es la del *Megaplayboy*. Aunque parezca inconcebible, nuestro amigo Junta detesta a su otro *yo* (a quien califica como «demonio») a pesar que tiene excelentes resultados con las chicas, cosa que Junta anhela a gustos... aunque sea con una.

No juegues con fuego



La bella y sensual Tomoko Saeki invita a Junta a su departamento mientras la muy descarada se da una ducha. El ingenuo Junta trata de controlar como puede su pequeño *defectillo*, pero no se le puede exigir demasiado al muchacho (sobretodo si la tentación es grande) y para colmo de males, Tomoko deja caer su toalla al piso tratando de seducirlo. La muy viva tenía un *body* debajo pero Junta ni lo ve pues ya ha arrojado hasta el desayuno de ayer.

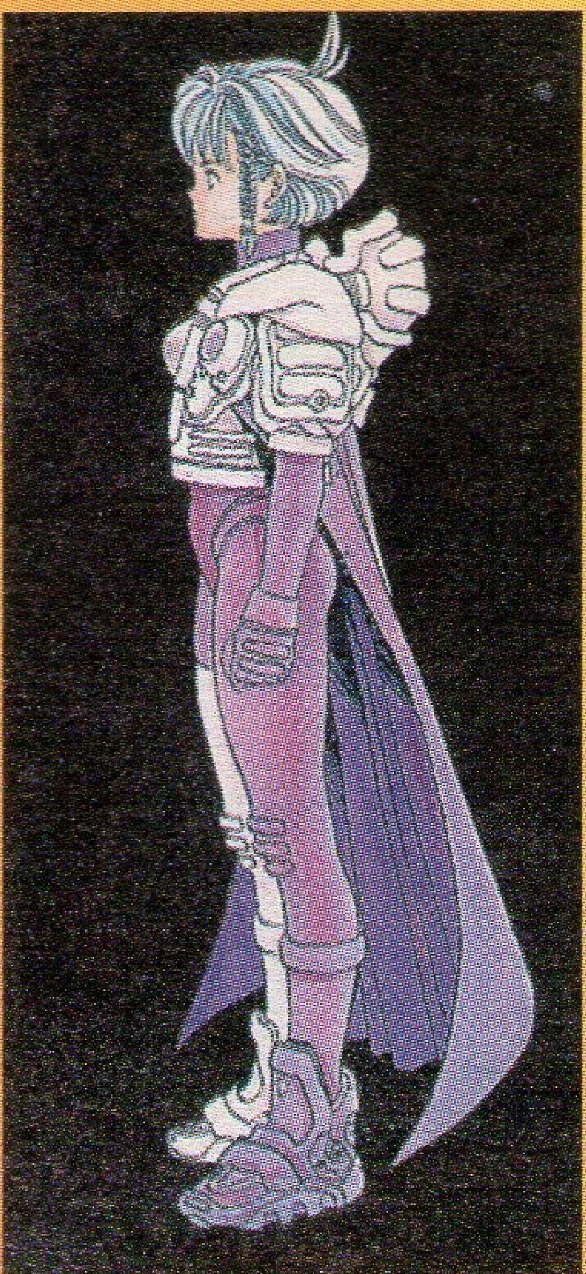
El pobre piensa que su vida como hombre carece de sentido (razones no le faltan), después de todo ¿Quién querría a alguien como él? Pero ¡oh, milagro! Una linda chica se le acerca y lo invita a un restaurante. El extravagante vestuario de ella llama la atención a más de uno y al percatarse de ello decide quitarse el casco de una forma poco convencional (presiona un botón y se desinfla). Ella se presenta como Karín Aoi, se descubre el rostro y mientras Junta la mira *embabosado*, le narra la historia del Megaplayboy y los problemas que éste causará a la humanidad para, finalmente, dispararle en el pecho.

Aprovechando el pánico general, Karín huye a toda prisa. Después de unos minutos el pobre chico abre los ojos, se para como si tuviera resortes en los pies y hasta se da el lujo de cruzarse con la ambulancia. No sabe ni puede explicar qué ha pasado.

La despreocupada Karín se prepara para volver al futuro y cobrar la recompensa por su trabajo, 10 000 000 000 de yenes que usará para comprarse una casa, una linda mascota y conseguir un buen esposo. Sin embargo, sus ilusiones tendrán que esperar pues se ha equivocado de cápsula DMC, sustancia que controlará el ADN del Megaplayboy y ahora las posiblidades de que Junta se convierta en dicho ser son de ¡¡200%!!

Por otro lado, Junta visita a Tomoko quien se siente sumamente mal pues su novio Ryuji está engañándola con otra chica (¡snif!). La pobrecita mira con los ojos llenos de lágrimas esperando consuelo. Junta siente una extraña electricidad que recorre su cuerpo y ¡zas! no, no decora el piso ¡¡se convierte en el Megaplayboy!!

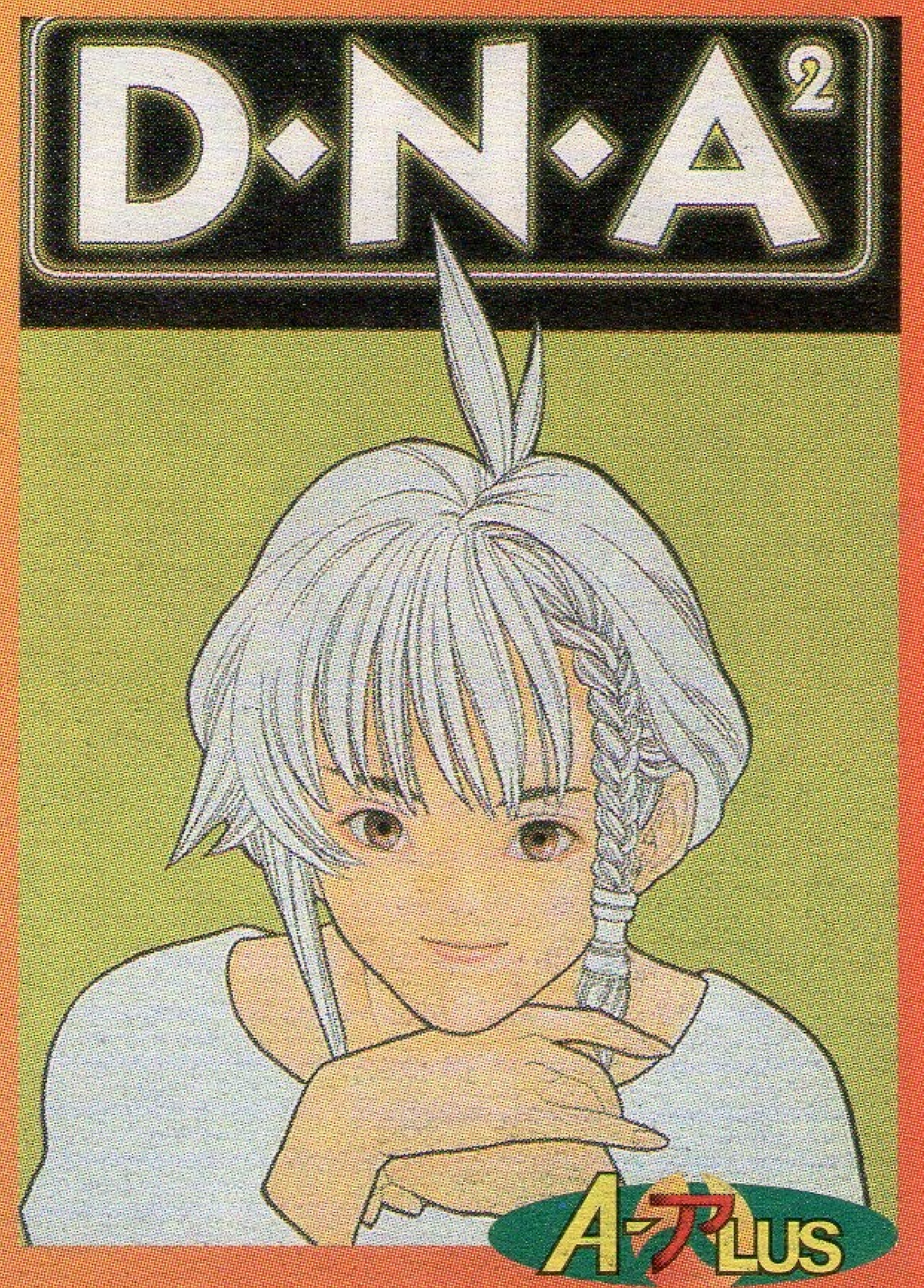
Tomoko no puede creer lo que ve, el chico que tiene delante es Junta y a la vez no lo es. Su rostro, sus ojos, el color de su cabello, hasta su voz es distinta, las hermosas frases que le dice remueven sus más profundos sentimientos. Totalmente fascinada ante los encantos del Megaplayboy, se deja llevar; pero Junta, tocándole tiernamente los labios, le dice que mejor arregle las cosas con su novio y se va.



La verdad es que el tal Junta tiene una facilidad de palabra envidiable y si a esto agregamos su radical cambio físico pues ¡ninguna chica es capaz de resistirse a sus encantos (me incluyo)! Pero todo tiene una excepción: Ami Kurimoto, la amiga de infancia de Junta, es invulnerable al efecto del megaplayoboy (es más, lo odia). Además, es la única chica que no le produce nauseas a Junta.

Por esto, Karín decide que lo mejor para todos es que Ami y Junta se casen, así que hace todo lo posible para que ambos se enamoren. El inconveniente es que Ami no quiere nada con Junta y viceversa. Aunque conforme avanza la historia ella empezará a quererlo más que a un amigo, pero (siempre hay un pero) Karín también descubrirá que se ha enamorado de Junta.

Como si fuera poco, Kotomi Takanashi, la dulce amiga de Ami, también se enamora de Junta, a tal punto que cambia su apariencia infantil por una provocadora, el resultado: una niña con un envidiable cuerpo de mujer que pondrá en apuros al tímido Junta y despertará al Megaplayboy oculto.





No eres el único

Kotomi es la chica ideal para muchos pues constituye el punto exacto entre niña y mujer que tanto aprecian los otakus masculinos, sólo que posee un *pequeño problemita*, cuando se pone nerviosa no puede controlar los gases y pues... ya me entienden.

Al enterarse Junta y Kotomi de sus respectivos problemas, deciden ayudarse mutuamente. De tal forma que Kotomi practicaría gimnasia rítmica usando una ajustada malla en prescencia de Junta. Luego de muchos días de entrenamiento ambos parecen haber superado todo. Sin embargo, al realizar su rutina, Kotomi se percata de una sombra que la observa (Karín), no puede mantener el equilibrio, cae al suelo y ya no puede más, su esfuerzo fue en vano.

No obstante, Kotomi le pide a Junta que la espere un momento. Las luces se apagan y para susto de Junta, Kotomi aparece luciendo tan sólo una camisa, resignada a no poder ganar en la competencia de gimnasia rítmica y le pide que por favor sea su *primer chico*. Junta no puede más y...no, no ensucia a la chica, el Megaplayboy aflora. Las cosas ya estaban a punto, pero cuando el Megaplayboy va a quitarle la ropa interior, Kotomi llega al límite y ¡ups! *se le escapa...* Una sonrisita de niña traviesa acompañada de un «lo siento», bastan para que Junta abrace a Kotomi y le diga que no necesita hacer esto. Ella tan sólo debe ser la verdadera Kotomi, dulce e ingenua, y no proponerse no querer a los chicos para olvidar así su problema.

Karín, quien ha observado toda la escena esperando lo peor, se pregunta si en realidad el Megaplayboy es tan peligroso.

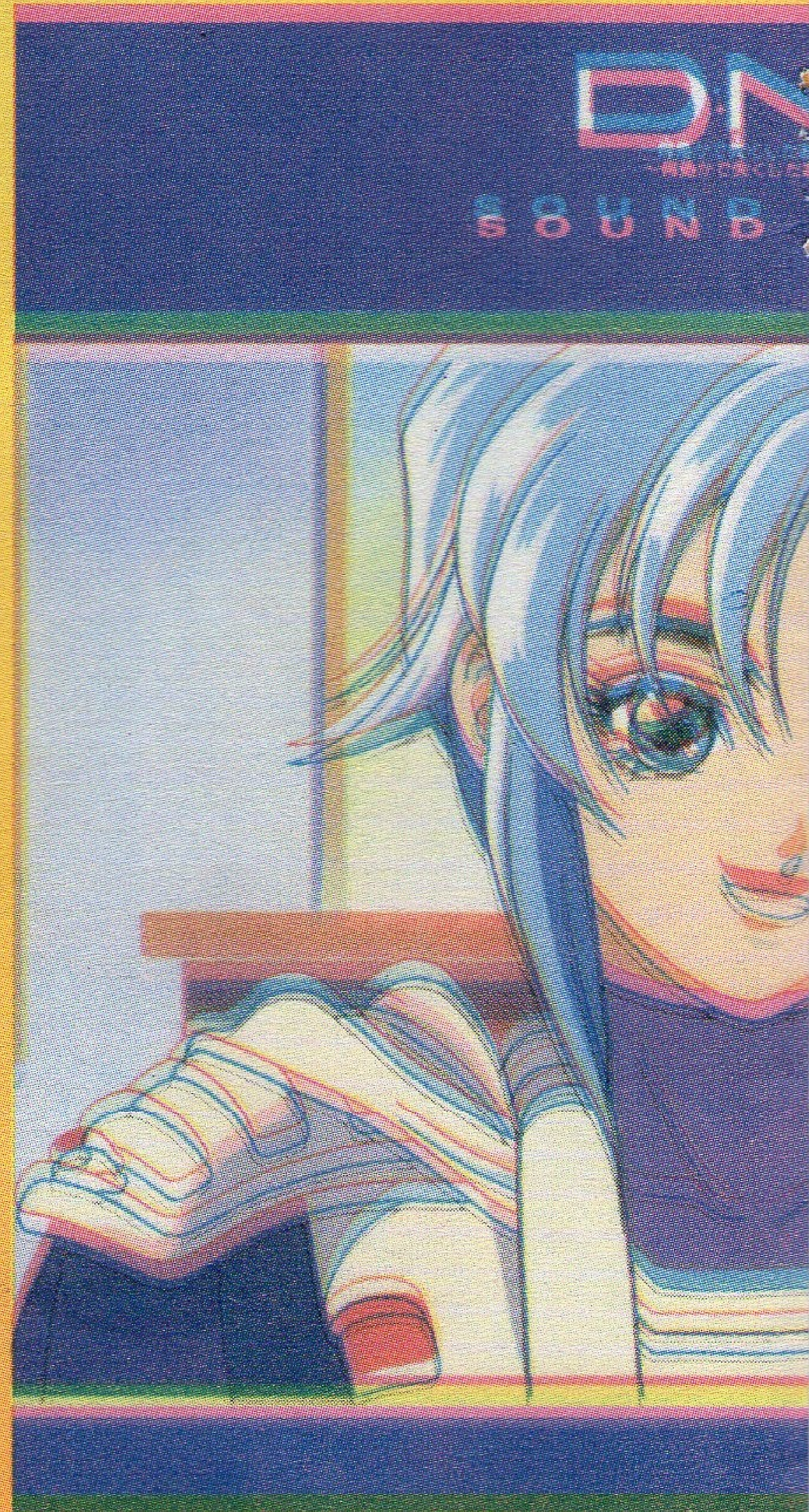


DNA2: Files

El manga empezó a ser publicado entre agosto de 1993 y principios de 1995 en el semanario *Shonen Jump,* una de las publicaciones de mayor tiraje en Japón, dando un total de cinco *tankouban.*

Para quienes no tienen la dicha de saber japonés, pueden optar por la edición española de *Norma Editorial* la cual consta de 14 tomos de 64 páginas cada uno, excepto el último número que es de 96 páginas. Lo particular de la versión en castellano es que tiene lectura inversa, es decir de derecha a izquierda (al estilo japonés) pues así lo exigió Katsura.

Su éxito fue tal que se realizó un anime de tan sólo 12 capítulos, además de tres OVAs (que vendrían a ser los episodios 13, 14 y 15). Actualmente lo están pasando traducido en Colombia así que sería una verdadera lástima pues es una de las comedias más sanas que hay. Aunque, a mi modesto parecer, el manga de Katsura es muy superior a la versión animada (quienes han visto *Video Girl Ai* sí me entienden) no sólo por los hermosos trazos a los que nos tiene acostumbrados sino también por la importancia que le da el autor a la psicología propia de los personajes. Aquí es vital resaltar el duelo psicológico interno que afronta Junta contra el Megaplayboy. Esta lucha se lleva a cabo en el plano de la conciencia, aquí el ambiente es ilustrado como las cadenas que componen el ADN. Todo ello no se aprecia en el anime.



Entre el manga y anime

De todos es sabido que existen diferencias entre cualquier manga y su anime, en varios casos la serie animada tiene aventuras extras. En el caso particular de DNA2 parece todo lo contrario, muchas escenas gráficas no aparecen en la versión animada. Es más, hasta el orden de las aventuras ha sido modificado.

El enfrentamiento contra Ryuji Sugashita, el ex-novio de Tomoko, quien adquiere el extraordinario poder de absorver y utilizar el ADN de otras personas con sólo tocarlas, luego de que Karín le disparó (sin querer) con una de sus cápsulas, aparece en el capítulo 10 del anime y en el manga está casi al inicio. Durante su duelo con Junta, en el manga Ryuji mantiene como rehén a Tomoko, tiene a las chicas del colegio como espectadoras y desarrolla la *chaqueta psíquica* una especie de armadura que lo convierte en un monstruo; mientras que en el anime los únicos espectadores son los personajes principales, Ryuji sólo utiliza el ADN de un par de personas para combatir y no se transforma en nada grotesco.



La aventura de Kotomi es muy distinta. En el anime decide cambiar de *look*. Ella y Junta caminan hasta llegar (de casualidad) a la calle de los hoteles. El Megaplayboy la arrincona contra la pared luego de que Kotomi le dice que «va en serio con él» (no se emocionen que *no pasa nada*). El manga es más interesante pues ambos llegan a dicha calle por medio de la teletransportación de Junta. Al arrinconarla contra la pared, dos sujetos salen de las sombras del callejón e intentan violar a Kotomi. El tarado de Junta es dejado inconsciente de un solo golpe. Felizmente (aunque no para esos desgraciados) aquellos hombres no le hicieron nada pues el *problemita* de Kotomi los desanimó.

También se aprecia a Mako Iwasaki, la típica envidiosa despreciable que nunca falta, quien compite con Kotomi en la prueba de gimnasia rítmica para ver quién de las dos representará al país en Alemania; así como a su hermano mayor, un extraño muchacho con poderes psíquicos, los cuales utilizará para avergonzar a Kotomi, controlando a Junta como un títere en una muy concurrida discoteca. Ambos ni se mencionan en el anime.





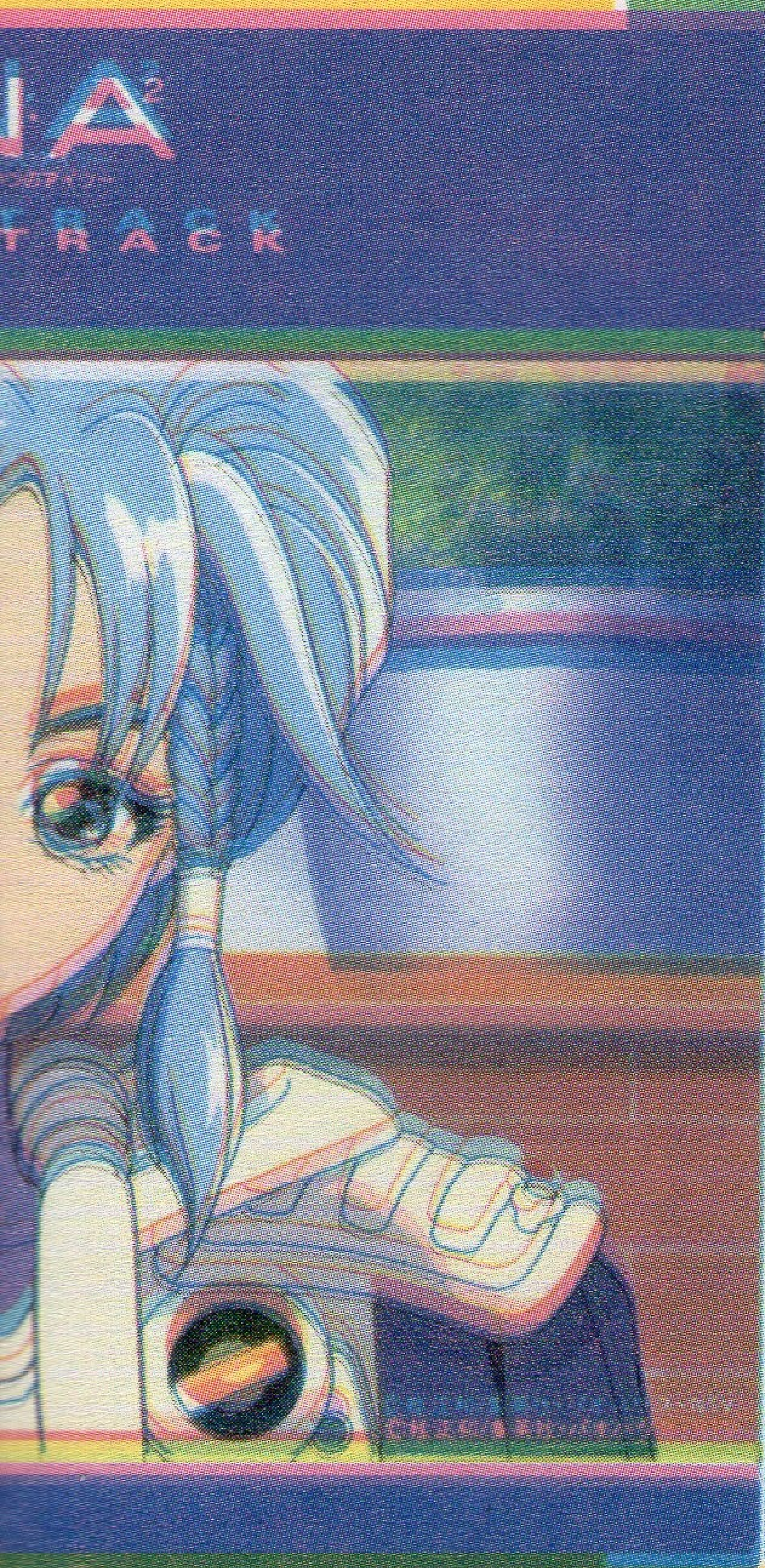
Otro punto importante es el Megaplayboy quien en el anime no posee los poderes que en el manga, en el que además de la teletransportación posee telekinesis y sus potentes golpes tiene nombres tales como:

Megaplay puñetazo, ataque supersónico, megaplay patada y megaplaycañón. Aunque el dato más saltante es que en el manga los sentimientos de Junta hacia Ami son mucho más evidentes que en la serie animada.

Pese a todos estos cambios la trama no ha sido alterada, pues la esencia se mantiene a pesar que el final también sea ligeramente distinto. En fin, *DNA2* es una historia bastante agradable, tanto para hombres como para mujeres y apta para todos los gustos. Lo único que me pregunto es por qué cada vez que veo al Megaplayboy me recuerda a un súpersaiya (¿?).

Catherine Torres

PERSONAJES DEL MANGA QUE APARECEN EN EL ANIME





Karín Aoi

Ella viaja al pasado a través de una curiosa máquina del tiempo, que se convierte en su refugio durante el resto de la serie. Karín ha llevado una experiencia triste: fue abandonada por sus padres a los tres años y a partir de ahí siguió una vida cargada de torpezas, fracasaba como policía, programadora de información, artista marcial, operadora de ADN de soldados psíquicos, etc. Su sueño de *la linda mascota, del buen esposo y de el dulce hogar* es lo único que le da sentido a su vida.

Cae seducida por el Megaplayboy. Sin embargo, poco a poco se va descubriendo que también se ha enamorado del otro, de Junta Momonari quien pensó que era una «chica rara» cuando la vio por primera vez, sobre todo por su traje, el cual deja apreciar las fabulosas proporciones de la escultural Karín. Esta vestimenta-armadura puede desajustarse, tomando la forma de un cómodo buso. Cuando esto ocurre, Junta descubre debajo del casco, ahora convertido en capucha, a una hermosa chica, poseedora de una tierna mirada, un cabello azulado acompañado por un exótico peinado y una bella pistola apuntándole. Es decir: *amor a primera vista.*

Si bien en el anime su partida te deja con un nudo en la garganta y lágrimas a punto de estallar, el manga se ambienta de tal forma que más bien te resignas, pensando que Karín al fin encontrará su dulce, dulce hogar...

Junta Momonari

El protagonista. Estudia en el instituto de Fukoma; Junta es un joven tímido que está en constante búsqueda del amor. Al comienzo quedó deslumbrado por la sensual Tomoko, luego se embelesó con la belleza de Karín, para finalmente descubrir sus verdaderos sentimientos hacia Ami.

Sin embargo, lo que para muchos puede constituir un sueño (ser como el Megaplayboy), para Junta se convierte en pesadilla. Él valora al sexo opuesto individualmente mientras que su colega, el *semental* Megaplayboy las prefiere en masa. Todas caen rendidas ante su resplandor, excepto Ami.

Cuando Junta se entera de los desastres que causará el Megaplayboy, decide bloquearlo ya que esta personalidad aún no se ha estabilizado. Pero al enterarse de los poderes que ha adquirido Ryuji, y de los desbarajustes que está causando, Momonari cambia de mentalidad: deberá aprender y controlar las habilidades psíquicas del Megaplayboy. Lamentablemente estos súper poderes no llegan a apreciarse en el anime.

La diferencia gráfica entre el Megaplayboy y Junta radica en que este último posee ojos grandes, dilatados, que revelan un espíritu franco, abierto, puro; mientras que el Megaplayboy los tiene occidentalizados, los cuales no poseen un significado connotativo sino más bien estético. Cabe mencionar que el Megaplayboy tampoco es feliz: «...Amar a una sola mujer...eso es algo que ansío y que no puedo hacer».



A la derecha tenemos a Junta, defendiendo a la moribunda Karín de los rayos de su hija.

Ryuji Sugashita
Puede parecer el malo de la serie, pero en el fondo es un joven engreído, inseguro y hasta culto. Pertenece a una familia adinerada, por lo que tiene fondos para contratar todo tipo de secuaces cuyo objetivo es acabar con Junta. Al advertir que esto no da resultados, se hunde en la desesperación. Sin embargo, su suerte cambiará al ser casualmente herido por una bala DCM (sustancia modificadora de ADN). El resultado: podrá transplantarse el ADN de cualquier ser, adquiriendo la forma y las habilidades de éste. Esta es la chance que tanto esperaba Ryuji, así que se pone a investigar con el fin de maximizar dicha oportunidad. Para poder expandir toda su energía, usa la *chaqueta psíquica*, lo que llamaríamos una armadura de energía. La forma cambia según el usuario, se dice que refleja la subconciencia. Todo esto lo hace por recuperar a la sensual Tomoko, ya que las otras chicas simplemente son «de juego».





Kotomi Takanashi
Es la compañera de Ami en el salón. Kotomi se enamora del Megaplayboy desde que lo ve luchar en el restaurante, y tiene la cualidad de *despertarlo* cuando está cerca a Junta, provocando abundantes situaciones embarazosas. Por lo tanto, constituye un peligro para la misión de Karin.

Desde que estuvo en primaria, sufrió mucho por su hedionda alergia, ya que los chicos se burlaban de ella. En el manga, este *problemita* la salvó de ser violada, pues desanimó *hediondamente* a los criminales. Al organizarse una competencia de gimnasia rítmica, ella es escogida para representar a su instituto, pero sabe que se pondrá nerviosa y soltará sus flatulencias. Junta la entrena para que aprenda a danzar siendo observada. Llegado el día, Kotomi demuestra elegantemente lo aprendido.





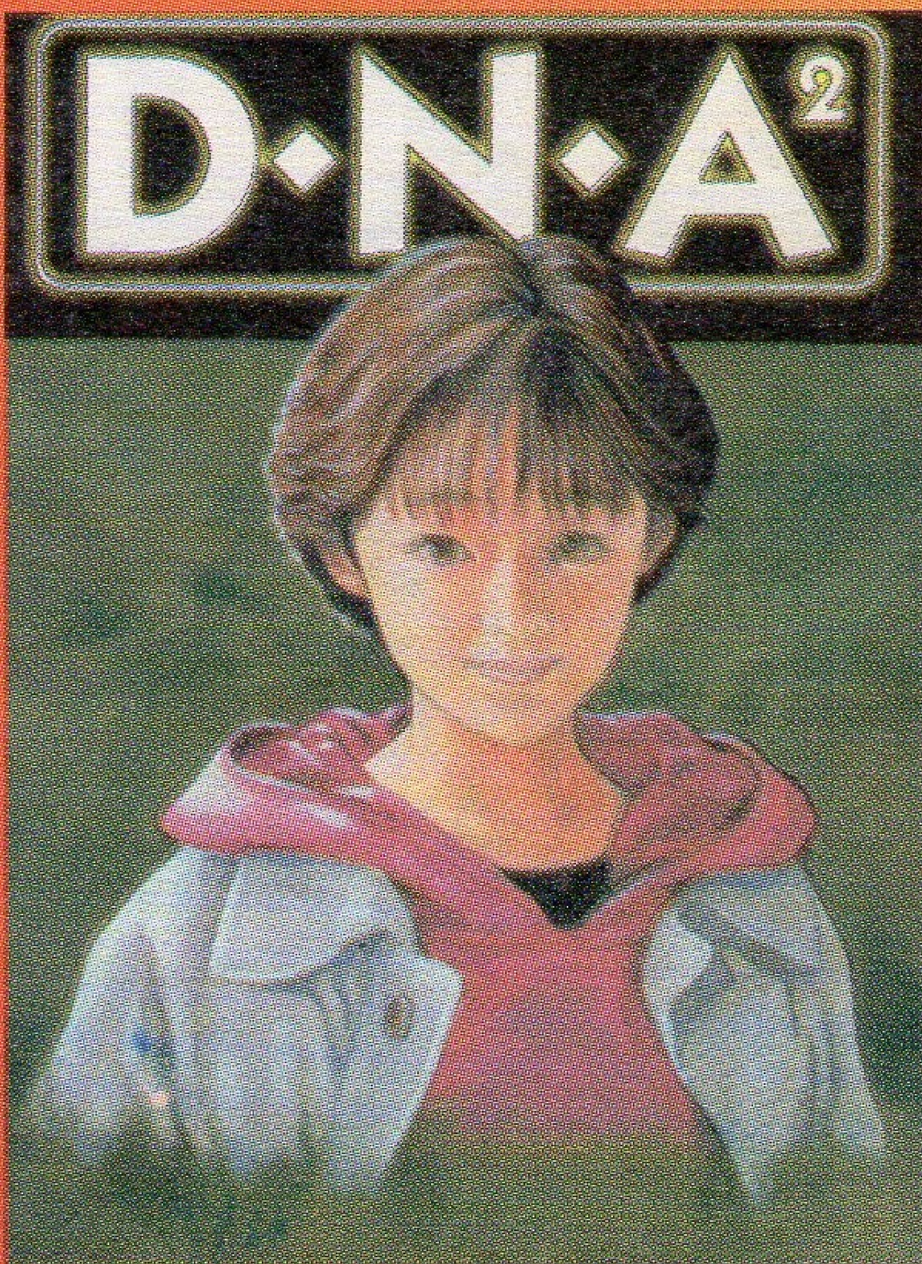


Ami Kurimoto
Ella trabaja en el restaurante de su familia . Sus padres y los de Junta han decidido que ambos se casen en el futuro. Debido a que es inmune al efecto del Megaplayboy, Karin la usa como medio para curar a Junta.

Ami posee un carácter fuerte y a la vez tímido, en el fondo de su corazón está aguardando a su amigo de la infancia, quien le causa muchas inquietudes. Cuando se descubren sus sentimientos hacia Junta, el triángulo amoroso se amplía.

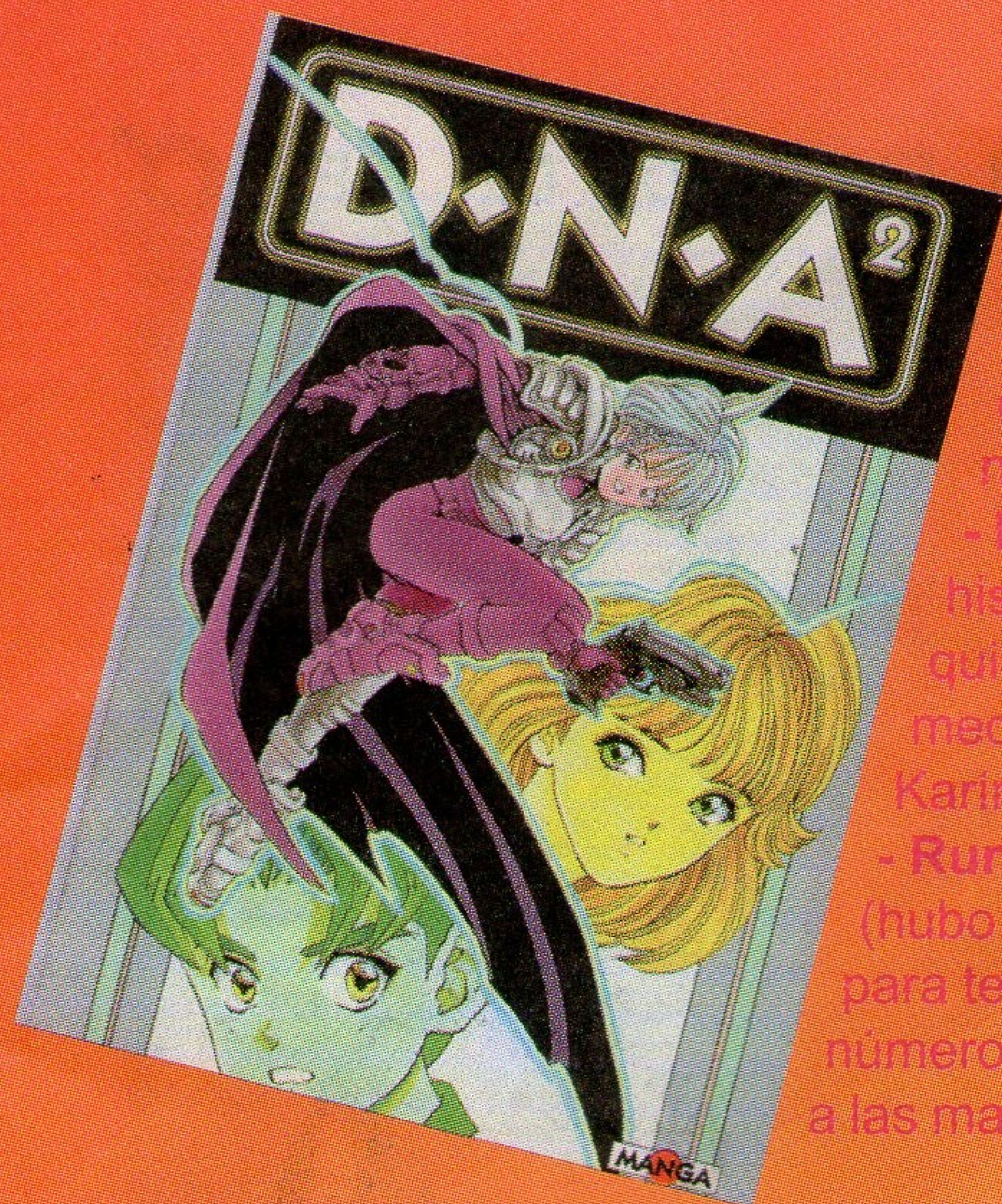
Tomoko Saeki
Ella era la novia de Ryuji, hasta que llegó el Megaplayboy. Se sentía sola, e incluso salía con Ryuji sabiendo que él no le era fiel. Viéndose engañada, hizo pasar a su casa al despistado Junta, para desquitarse jugando con él. Ella llega a excitar tanto al alérgico Momonari, que lo hace vomitar más de una vez.

Cuando el Megaplayboy derrota a los matones que la estaban atacando en el restaurante *Sea Zone*, se enamora de él, trazándose como meta conquistarlo. Sin embargo, ella no está tan cegada por el Megaplayboy, ya que cuando Ryuji toma la forma de Junta, para hacerlo quedar mal, e intenta humillarla, Tomoko le recrimina: «...¡¡Yo tengo mi orgullo!!¡¡Por mucho que quisiera gustarte, no haría eso ni muerta!!» Finalmente, al comprender a su antiguo novio, regresa con él.



Las chicas dibujadas por Katsura se caracterizan mayormente por usar microfaldas con incitantes pliegues , también las viste con ropas apretadas que permiten apreciar sus perfectas siluetas. Ami es diferente: usa jeans, polos manga larga, casacas,etc., rompiéndonos este esquema. Sin embargo, qué bien se le ve en la presentación del anime, vistiéndose al ritmo de *Blurry Eyes*.

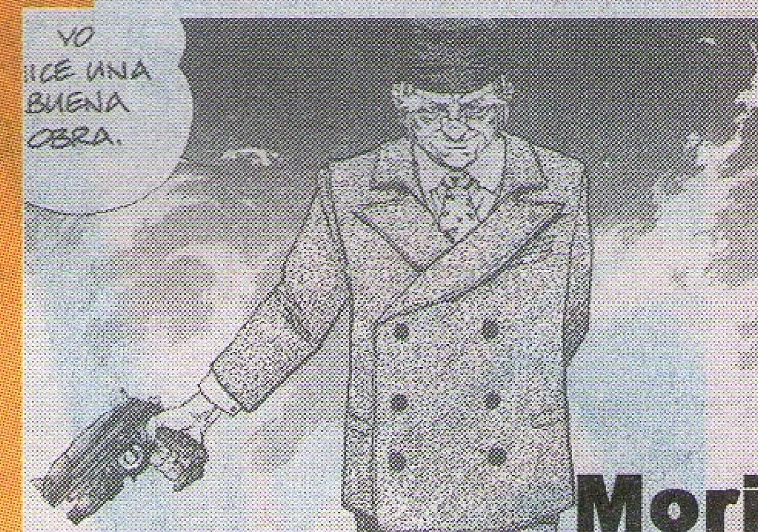




Además, existen otros personajes. Ellos son las variables que, directa o indirectamente, definen la historia:

- **El Sr. Yokomori**; pertenece al departamento del tiempo. Es el superior de Karín y su contacto con el futuro, supervisando los cambios demográficos. En el anime, principalmente es un personaje cómico (*«Ouch!»*).
- **El Sr. Mori**; un viejo de corazón corrompido. Viene a cambiar la historia, porque en su tiempo existe Jun, el hijo de Junta con Karín, quien le está malogrando los planes de acabar con la superpoblación mediante el genocidio. Es por eso que decide acabar con Junta y Karín.
- **Rurara Kawasaki**; la última hija del Megaplayboy, la número 101 (hubo un cambio en la historia y nació Jun). Viene, controlada por Mori, para tener un hijo con su padre, el Megaplayboy. Así podrá aumentar el número de descendientes a 200 seres superiores, quienes exterminarán a las masas en el futuro.





Masakazu Katsura nos presenta la historia a través de 42 archivos, y el tema principal de *DNA2* vuelve a ser *el amor imposible*. Los seis personajes principales lo experimentan y son explorados por el autor individualmente, en este orden:

* Primero Tomoko, quien reconoce el amor de Ryuji, aunque esté convertido en monstruo.
* Ryuji, quien tiene que competir con el invencible: el Megaplayboy. Por fortuna es comprendido y no llega a morir.
* Kotomi, la representación del amor no correspondido. Finalmente entiende que debe aceptarse tal como es: linda y traviesa.
* Para Ami, lo difícil es que con Junta siempre serán *buenos amigos*.
* Karín; su dilema es que viene de otro tiempo. Su partida es en medio de la lluvia: «Bien, volvamos al futuro».
* Junta; al final se da cuenta que también está enamorado de Ami. Le suplica a Karín que no se vaya, admitiendo que a ella también la ama. Pero la respuesta de ella es «...ese también es demasiado arriesgado.» La despedida es inevitable, pero nos queda el consuelo de saber que compartían los mismos sentimientos.



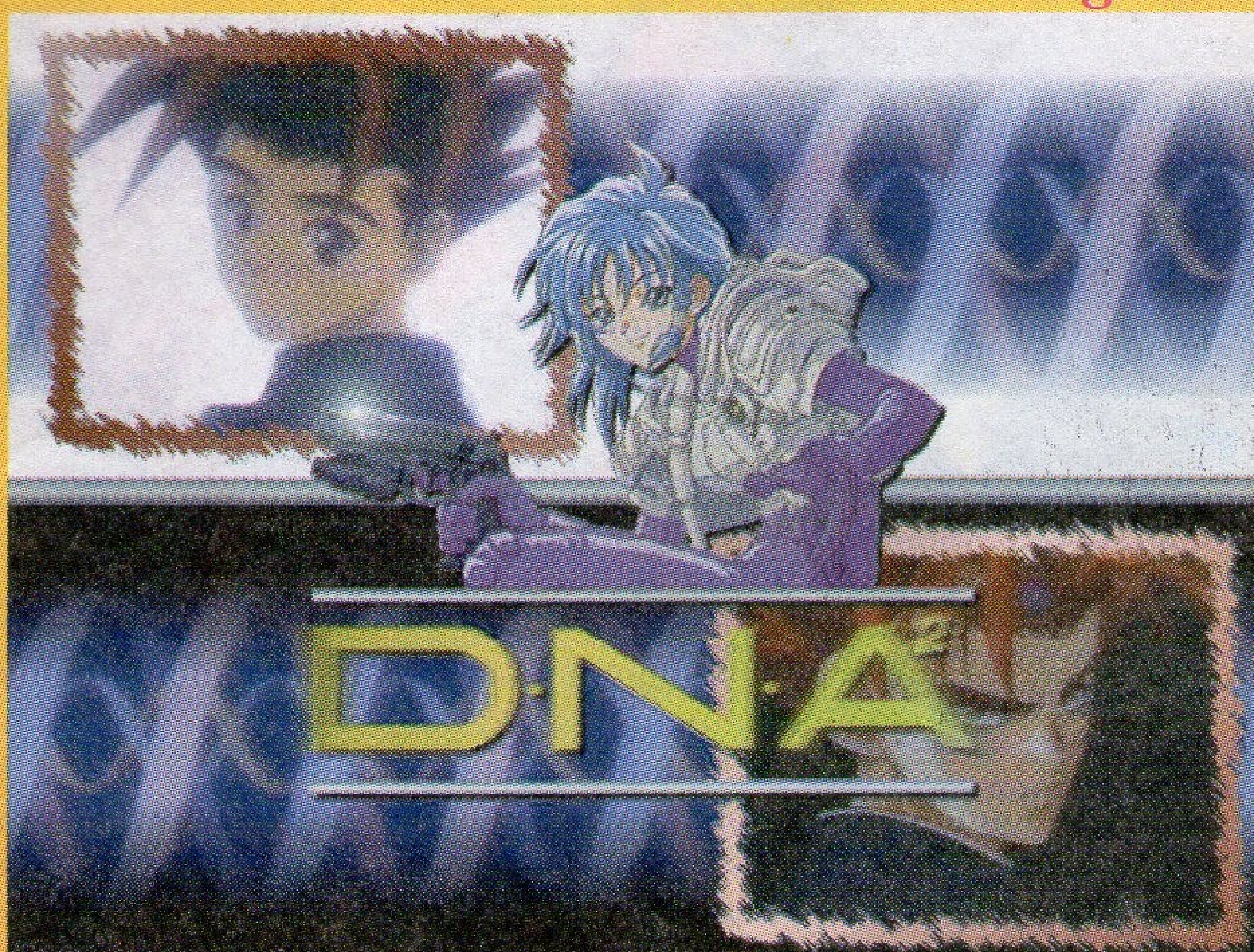
Todos estos personajes, además de su adecuado manejo en los diversos momentos de la historia, nos llevan al tema principal, el amor imposible, un sentimiento que puede llegar a ser divertido al comienzo de la serie, pero con el paso de los episodios se convierte en frustrante, reforzado con el excelente trabajo del guión, las ilustraciones y, en el anime, los temas musicales. A diferencia de *Video Girl Ai*, principal obra del autor y cuya extensión se debió principalmente a presiones del editor, *DNA2* es una obra de corta extensión, como las prefiere Katsura, fácil de coleccionar e indispensable en cualquier *mangateca* que se considere respetable.

No hay mayores confusiones para entender la *línea del tiempo*, pues existe sólo una, la cual se va modificando según las acciones realizadas en el pasado. Muchos se preguntarán por qué Karín simplemente no regresó al pasado, antes de que cometiera el error. Resulta que al hacer eso, sí se empezarían a bifurcar las líneas del tiempo, en una existiría el error y en otra no, entonces ¿a cuál pertenecería Karín? Sería el comienzo de un alboroto. Además su máquina del tiempo no tenía suficiente energía más que para el viaje de ida y de vuelta.

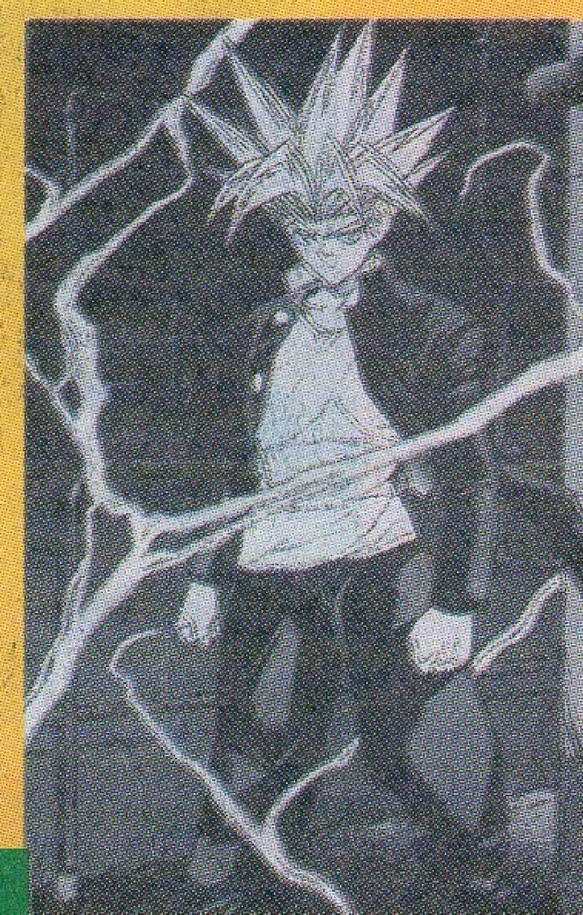
Espero que al leer esto, desees disfrutar de esta serie, ya sea del manga (si quieres llorar), del anime (si quieres reir) o de ambos (si no tienes nada que hacer). Pero sobretodo, jamás olvidarás a la mamá de Junta cantando *Blurry Eyes*.

Juan Carlos Delgado





A la izquierda, Junta se prepara para acabar con los agresores de Kotomi.





Sanosuke Sagara



Esta vez nos acompaña en *El engreído del mes.* Sanosuke, que nos impresiona desde la misma presentación con su miradita y su tremenda espada. Una se pregunta en que capítulo sale el cuero de la presentación hasta que por fin aparece en el capítulo cuatro de la serie de televisión (pues aparece en el primer volumen del manga).



Sano se nos presenta como un luchador mercenario que acepa el "trabajo" de matar a Kenshin, Pero, como era de esperarse Kenshin lo derrota y le hace ver que su forma de pensar con respecto al gobierno es equivocada, pues Sano odia al gobierno por haber mandado matar a la tropa Sekiho.



Cuando Sanosuke era pequeño, formaba parte de la ya mencionada tropa Sakiho y junto con su amigo Tsunan Tsukioka es el único sobreviviente de la matanza. Es allí donde muere el capitán de la tropa, Souzo Sagara, de quien Sanosike tomó el apellido.

Luego de su pelea con Kenshin se vuelve gran amigo de él y los que viven en el Doujo Kamiya y se nota un poco su atracción hacia la doctora Megumi Takani (a mi parecer muy tía para él).

Cuando Kenshin parte hacia Kioto, él le sigue y en su camino se encuentra con Anzi Yuukyujan (uno de los espadachines de Shishio). Anzi Yuukyujan es un ex –monje y Sano lo encuentra mientras Anzi practicaba una extraña técnica que destruía las cosas por completo. Sano le pide que se la enseñe y éste acepta (después que Sanosuke molesta mucho). La batalla entre ambos es inevitable.



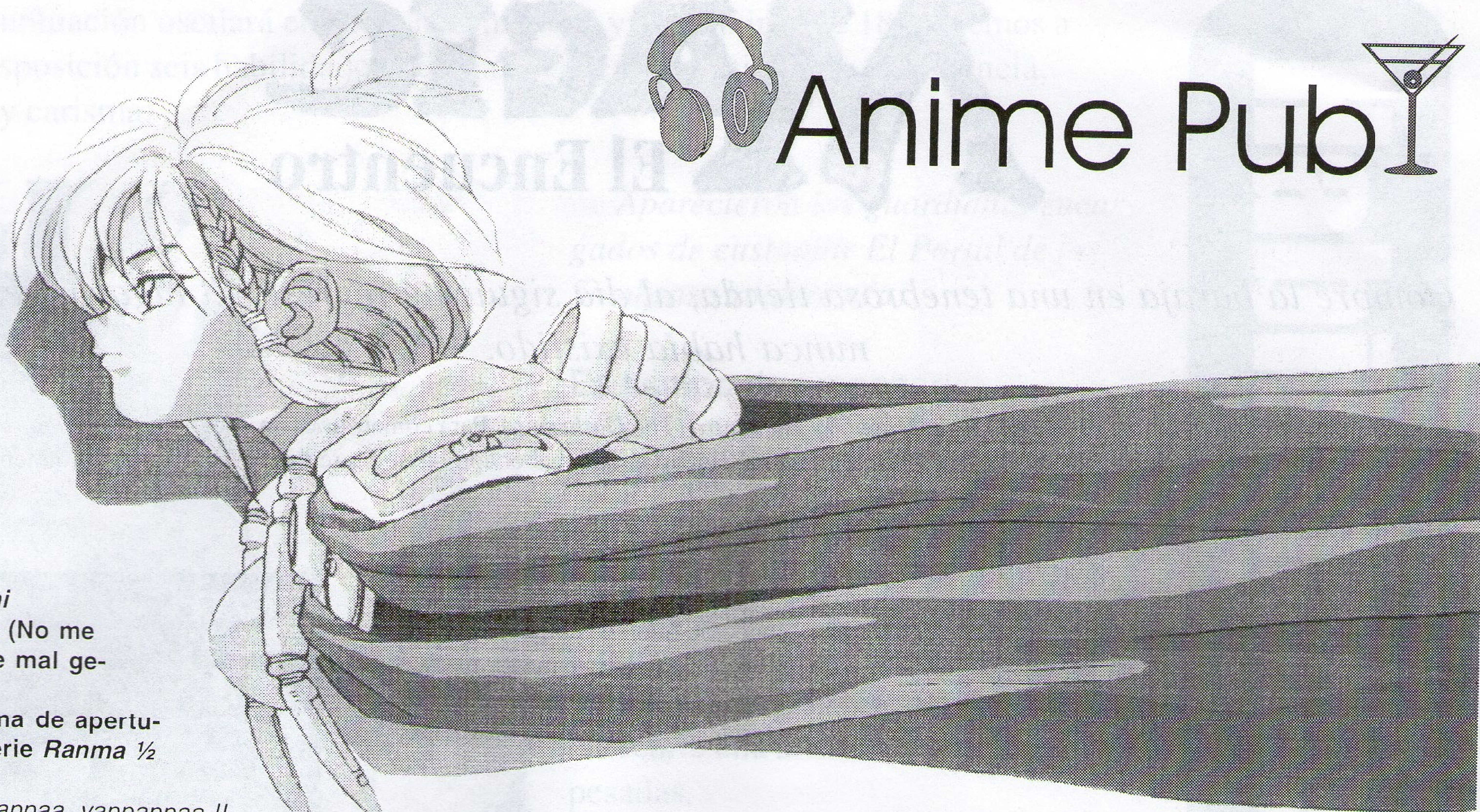


Edad: 9 años
Cumpleaños: Febrero de 1860
Estatura: 179 cm.
Peso: 71 kg.
Tipo de Sangre: B (siempre me he preguntado el porqué de este dato)
Comida favorita: Pescado a la parrilla. (o más bien al fuego)
Arma: Al principio (y hasta que Kenshin la rompió) su espada zanbatou. Luego a puño limpio.
Seiyuu: (Actor que interpreta su voz) Yuji Ueda.



Anime Pub





***Jajauma ni sasenaide* (No me pongas de mal genio)**
Primer tema de apertura de la serie *Ranma ½*

**Yappappaa yappappaa II Shan Ten*
hashagu koi wa ike no koi
hashagu koi wa ike no koi
mune no tai wa dakare tai

** wake mo wakarazu ni
Ranma Ranma de hi ga kureru
Kimi to atte kara
Ranma Ranma de
Nanda Kanda to suttamonda no seikinatsu

Naze molto shizuka ni "suki da yo" to iemai no?
Hariau to watashi mo jajauma ni natchau!

Beru mo narasazu ni soyokaze no you ni
Mune no wanruumu sum itsuita kimina no
Meiwaku yo dakedo
...Kon´ya dake ii wa (...ashita made ii wa)

Yappappaa Yappappaa Ryan-Shan-ten
Odoru Kisu wa umi no kisu
Odoru kisu wa umi no kisu
Koi no aji wa kakushi aji

Mitsumerareru tabi
Ranma Ranma de me ga mawaru
Koi hi narisou de
Ranma Ranma de
Tanma Tanma de sonna mon tie to o-tomodachi

Hakuryoku de kudokare
Hoshi no machi nige deshita
Y umeniteta deeto ga
Marason ni natchau!

Kayui meruhen mo o-tome ni wa biyaku
Kimi no yasashisa ni
tsutsumarete- mitaino
Joudan yo dakedo
...haato wa sukechau
(...itsuka wa sukechau)

*Repetir

mitsumerareru tabi Ranma Ranma de, me ga mawaru
Koi ni narisou de Ranma Ranma de, o-tomodachi

**Repetir

Blurry Eyes (Ojos difusos)
Tema musical de la serie DNA2

tooku no kaze wo mi ni matou
anata niwa todokanai
kotoba narabetemite mo
mata shisen wa dokoka mado no mukou

kawaranai yokan wa tsuzuiteiru
ano hibi sae kumotte...

kago no naka no tori no you
na utsuro
na me ni
fureteiru gogo no hizashi wa marude
anata wo soto e sasou hikari

kawaranai yokan wa tsuzuiteiru
ano hibi sae kumotteshimau

Meguri kuru toki ni
yakusaku wo ubawaresou
kono ryoute sashinobete mo kokoro wa hanarete

WHY DO YOU STARE AT THE SKY WITH YOUR BLURRY EYES?

Meguri kuru toki ni
Yakusaku wo ubawaresou
Kono ryoute sashinobete mo kokoro
Wa hanarete

Meguri kuru toki ni
Taisetsu na hito wa mou...
Furimuita sono hitomi ni chiisa na Tameiki
...kokoro wa hanarete yuku

tooku no kaze wo
mi ni matou
anata niwa
todokanai kotoba narabetenite mo
mata shisen wa dodoka
mado no mukou
karawaranai yokan wa tsuzuriteiru
ano hibi sae kumotteshimau
meguri kuru toki ni
yakusoku wo ubawaresou
kono youte sashinobete mo
kukoro wa nanarete
meguri kuru toki ni
taisetsuna hito wa mou...
furituita sono hitomi ni
chiisana tameiki...



MAGIC
El Encuentro

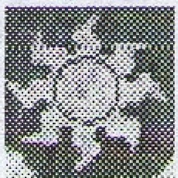
Compré la baraja en una tenebrosa tienda, al día siguiente regresé. El lugar no estaba, nunca había existido.

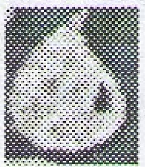
Así ingresé por primera vez al fantástico mundo de *Magic, El encuentro (The Gathering).* Para comenzar es un juego de cartas *tipo rol* muy sencillo para jugar, se diferencia con otros juegos de rol, porque en un solo juego puedes haber aprendido las reglas básicas (bueno, también hay cada cabeza hueca...).

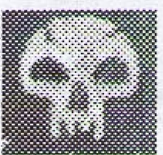
Al comprar las barajas, verás que existen dos tipos de cartas. las tierras y los hechizos.

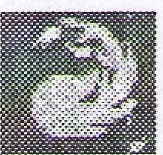
Las tierras

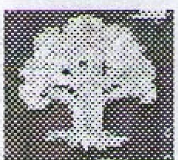
Las tierras son aquellas en donde tú tendrás que extraer poder, conocido también como *mana.* En cada turno de juego puedes extraer un mana de una tierra que poseas; más tierras, mayor mana. Estas cartas se subdividen en cinco grupos, cada una con su color característico y su signo distintivo.

 Llanura de color blanco.

 Islas de color azul.

 Pantano de color negro (de donde se salen las cosas más horripilantes, qué miedo!)

 Montaña de color rojo.

 Bosque de color verde.



Los hechizos

Existen de muchos tipos, para poder aplicarlos siempre te tienes que fijar en la esquina superior derecha, para saber cuántas y qué tipo de tierras necesitas para poder ejecutarlo. Por ejemplo para invocar a una hormiga carroñera necesitas, dos pantanos y otras dos tierras cualquiera (isla, llanura, montaña, etc.) o para invocar una fuerza de la naturaleza necesitas cuatro bosques más dos tierras cualquiera. Otra cosa importante, todos los hechizos, excepto los artefactos, tienen uno de los cinco colores que lo relacionan a algún tipo de tierra.

Los diferentes tipos de hechizos se pueden dividir en dos grupos:

Permanentes: los que invocan a las criaturas; los artefactos y los encantamientos.

Todos estos, al igual que las tierras, permanecen en la mesa una vez jugados.

El otro grupo de hechizos son aquellos que, una vez conseguido el efecto, se van al cementerio o grupo de cartas desechadas, donde también encontrarás a las criaturas muertas en enfrentamiento y cualquier cosa ya destruida.



El juego

Cada uno posee una baraja y comienza con 20 puntos de vida, de tu baraja extrae siete cartas, las tierras deben ser inmediatamente puestas en juego (pon-












las encima de la mesa al lado tuyo, porque son *tus* tierras), de las tierras vas sacando el mana (energía) necesaria para los hechizos según la cantidad de tierras que pide la carta. Cada tierra debe ser utilizada una sola vez por turno, al turno siguiente el mana se recarga.

Con los hechizos y criaturas que domines debes atacar a tu oponente hasta que su puntuación de vida (o tal vez la tuya) se reduzca a cero. ¿Cómo pasa esto?, Muy simple cada criatura tiene dos habilidades indicadas en la esquina inferior izquierda de la carta: una es la fuerza o daño que produce al atacar y la otra es la vida de la criatura. En un solo turno puedes realizar múltiples acciones. Por ejemplo, cuando te ataca una criatura, te puedes defender con otra, agregar un hechizo para dar más poder a tus criaturas o quizá regenerar el daño hecho en una de ellas...

Conforme van pasando los minutos las cosas se complican, resultando un verdadero juego de estrategia para destruir a tu contrincante. Aunque el azar tiene también una fuerte influencia, finalmente la inteligencia y la perspicacia logra superar la suerte en contra (sino cuál sería la gracia de juegos como el póker).

Recuerda lo más importante, cada carta tiene un texto que le da una habilidad especial, éstas pueden contradecir abiertamente las reglas antes indicadas. En este conflicto gana la indicación de la carta.





¡Aún hay más!
Magic, El Encuentro es un juego de rol, de cartas, simple; puede jugarse en cualquier lugar y en casi toda circunstancia (bueno, te recomiendo que no lo hagas cuando se está cayendo un avión encima de tu casa o algo por el estilo); necesita solamente de dos personas para jugarlo, resulta muy económico (menos de 40 soles); y las cartas se consiguen en castellano. El juego básico *El portal* además de dos mazos cuenta con un manual de instrucciones, que te ampliara mucho de lo ya dicho. Además si te transformas en experto, puedes ingresar al circuito mundial de jugadores de *Magic* (algo así como un *ranking* de los mejores), puedes participar en campeonatos internacionales con miles de dólares americanos en premios, todo organizado por la compañía *Wizard of the coast,* que compró a la *TSR* (Reglas de estudios tácticos) la legendaria empresa que es dueña de *Calabozos y Dragones*.

Pero *Magic*, a diferencia de los juegos de rol clásicos, te limita a ser un mago y tus acciones se ajustan a lo que puedas hacer con las cartas.



Manual de instrucciones en español de Magic, el encuetro

Lista de términos
Biblioteca: Nombre dado a la baraja o mazo de donde se roban las cartas en juego. Cada jugador debetener una.
Cementerio: Lugar donde se compilan las cartas que *salen de juego* al ser destruidas o usadas.
Criatura: Un ser invocado por medio de un hechizo, usado para destruir a tu oponente.
Turno: Momento en que el jugador comienza robando una carta y realiza diferentes acciones, siempre que tenga el mana, criaturas o hechizos para hacerlo.
Mana: Energía extraída de las tierras que se usa para activar los hechizos.

Santiago Ortiz

Nombre de la carta (criatura, hechizo o artefacto).

Tipo y cantidad de tierras necesarias para invocar a la criatura.

Texto de la carta, contiene indicaciones que le dan nuevos poderes. La regla de oro en Magic, el texto de las cartas puede contradecir a las demás reglas. Además contiene un pensamiento o referencia literaria en cursiva, referida a la carta.

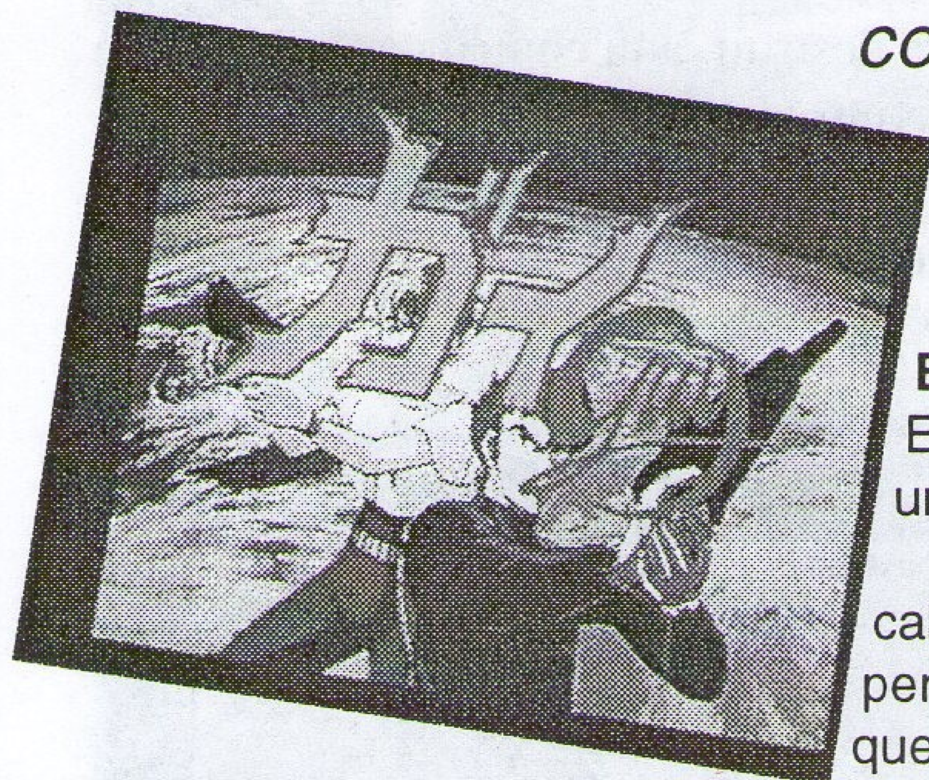


Color de la carta

Puntuaciones de fuerza y vida de la criatura invocada por la carta.

GUY: LAS AVENTURAS DE UN PIRATA BONACHON

Esta historia narra las aventuras de dos piratas espaciales Guy, el protagonista, y Raina, su compañera en el crimen. Producida por el estudio FRIENDS y dirigida por Yorihisa Uchida, GUY nos muestra una trama cargada de sexo y violencia que puede entusiasmar al espectador común.



El despertar del demonio

Este es el título del primer OVA (vídeo de animación original) cuyo tema principal radica en el nacimiento de un nuevo Guy, un Guy monstruosamente poderoso.

En la primera escena aparecen Guy y su compañera Raina investigando una nave abandonada. En la cabina de mandos son sorprendidos por un ser completamente repulsivo, que trata de extrangular a Raina pero es acabado por Guy. Este monstruo (completamente repulsivo) no es más que Allen Hase, un científico que buscaba desagrupar y recombinar el ADN de los seres, pero parece que sus experimentos le fallaron y lo convirtieron en otra forma de vida (completamente repulsivo). Antes de morir, Hase les da una pista para que comprendan su estado actual: «Planeta Geo...Dr. Vail». Guy siguiendo su instinto y curiosidad, se dirige a Geo, el planeta prisión.

Este planeta encierra a una corrompida masa de reos, en su mayoría poseen dos denominadores comunes: la sed de mujeres y los castigos que padecen. Ellos son tratados peor que esclavos, azotados, convertidos en mano de obra barata (en el mejor de los casos) o enviados al Pozo (en el peor de los mismos). El Pozo representa el infierno, un lugar macabro, los reos-esclavos saben que si entran ahí no volverán a salir. Sin embargo, también hay incentivos para los que se portan bien: las esclavas. Sí, aquellos que son obedientes, hacen las tareas y toman su leche reciben como premio noches placenteras con ellas, para que pongan en práctica todo su arte (en el caso de los violadores, por supuesto). El planeta usa *de pantalla* la prisión para traficar esclavas. Geo posee otra peculiaridad: tiene vida. El Pozo es el lugar donde esto se hace más notorio y es ahí donde los reos-esclavos se transforman en bestias, mutantes y demás horrores (completamente repulsivo) al combinarse genéticamente con la zona. Al final del OVA el planeta revienta y sólo logra escapar el 10% de los presos.



Del grupo de los presos vale mencionar al *Sr. Bocón* (así le puso Guy mientras lo humillaba), un corrupto que abusa de Raina (a pesar de creer que era un chico) y de Cara, una antigua amante de Guy, que estaba como esclava. En el enfrentamiento final ella termina sacrificando su vida por sus amigos. El Sr. Bocón, Raina y Cara forman un *trío amoroso,* castigo que les fue implantado (a ellas) por tratar de fugarse.

La prisión está bajo la custodia de Madame Helga Hidius Heel, una mujer bella, alta, de cabello y ojos morados. Lamentablemente es una pervertida sexual, que prueba su *mercadería* (llámese esclavas) antes de ser vendida. Ella no se hace problemas y disfruta tanto con hombres (su capataz Zena) como con mujeres (una esclava que aparece al comienzo, entre muuuchas otras). Mientras castigaba a Raina y a Cara, quienes intentaron fugarse de la prisión, suena la alarma. Heel tiene un mal presentimiento e intenta huir con sus joyas pero se convierte también en monstruo al mezclarse con el planeta. Acaba con la vida de Cara, decapitándola.

Esa es la última parte, el enfrentamiento entre Guy, Raina y Cara contra Heel. Al ver rodar la dulce cabeza de Cara, Guy se convierte (al mismo estilo de Devilman) en un monstruo espectacular, de más de dos metros, piel azul verdoso, generando una especie de armadura con su carne, a punto de estallar por los músculos. De un solo golpe atraviesa a la Madame, quitándole todas las ínfulas. La prisión comienza a estallar y Guy-bestia expande sus alas, llevándose cargada a Raina hacia el cielo.

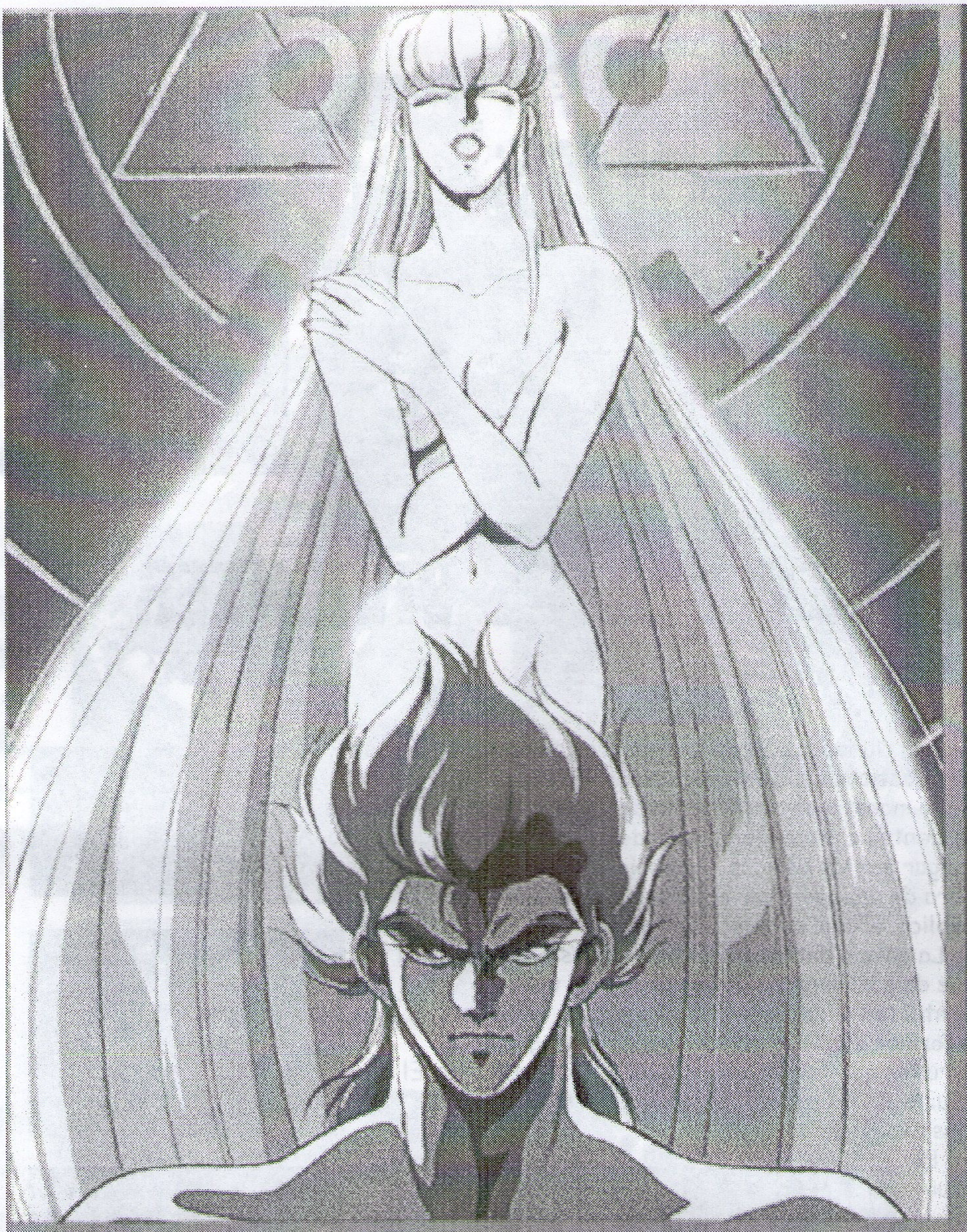
Esta es la segunda transformación del pirata espacial, ya que la primera fue en El Pozo, cuando trató de huir junto a sus dos amigas. Ellas fueron capturadas, pero él no. Llegó a ubicar al Dr. Vail (citado al inicio), el estereotipo de un científico loco, quien le explicó técnicamente las características del planeta. En ese momento llegó el capataz Zena con su gente y empiezaron a disparar *sin discreción* sobre el sector, tratando de encontrar al fugitivo y haciendo caso omiso a los consejos del Dr. Vail («¡No deben ingresar armas a esta zona!»). Los disparos afectaron a esta parte de Geo, desencadenando una serie de mutaciones en los guardias (quienes se comieron al doctor y a Zena), en Guy (quien se convirtió en Devilman, perdón, en una bestia enorme) y en toda la prisión. Suena la alarma, la última que escuchará el 90% de la prisión.

Segundo Objetivo

Este OVA se desarrolla en el planeta Frezon. La construcción más importante de Frezon es el *Palacio Flotante del Templo de la Libertad.* Dentro del palacio se encuentra la estatua de la *Diosa Dorada*, cuyo valor arqueológico es inimaginable. Esta estatua es el *segundo objetivo* de Guy y Raina (el primero sería un casino que asaltan al comienzo, donde Guy demuestra que también es excelente jugador de billas).

Existe una profecía en Frezon: Cuando sus tres lunas se vuelvan una, los sumos sacerdotes se unirán con la diosa, recibiendo el Ultimo Poder (el cual consiste en una

Comenzando desde arriba, podemos apreciar a la hermosa Madame Heel, a Raina y a su inseparable amigo, Guy. A la izquierda, aparecen dos pequeñas escenas del primer OVA.



En primer plano, aparece Guy con una mirada demoniaca, de su forma bestial. Al fondo, la bella Arcana se entrega a la Diosa Dorada.

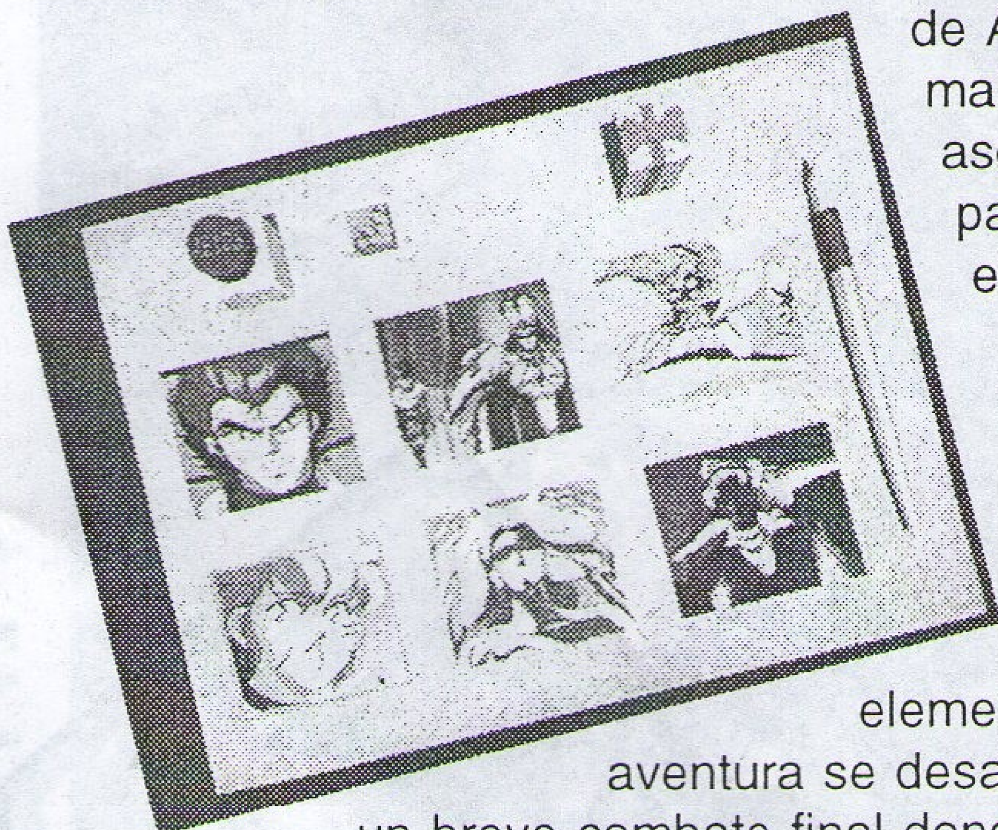
vuelvan una, los sumos sacerdotes se unirán con la diosa, recibiendo el Ultimo Poder (el cual consiste en una bestia gigante, asquerosa, de piel marrón y lleno de garras). Está pronosticado que las tres lunas se juntarán mañana por la noche, lo que pone nerviosos a Noima y Arcana, los sumos sacerdotes, quienes antes de ir a dormir demuestran que para llegar a su rango no necesitan cumplir votos de castidad «¡Motto!¡Motto!»).

Uno de los poderes de Arcana consiste en generar monstruos (versiones comprimidas del Ultimo Poder) a partir de su sangre escrita en una hoja (una especie de volante). A la mañana siguiente, Arcana celebra una reunión con los jefes de Frezon y los persuade (descuartizando a un jefe con una bestia garruda y condenando a toda su ciudad a muerte) para que sus donaciones al Templo asciendan del 40 al 60%. Su compañero, el ambicioso Noima («¡Seremos los más fuertes de nuestra Orden!¡Los amos del universo!»), sorprende a Raina espiando y la hipnotiza. El ama a Arcana y no permitirá que muera. En el combate final, los sumos sacerdotes obtienen el Ultimo Poder, pero son vencidos por Guy (le atraviesa la cabeza) con la ayuda de Raina (le dispara al monstruo antes que éste *haga puré* a Guy en sus manos). Sin embargo, Noima, quien se pregunta cómo pudieron ser vencidos si poseían el poder de los Dioses, antes de morir, logra salvar a su compañera, separándola del monstruo. Ella se desquicia («Nos volveremos a ver Guy ja, ja, ja...» y hace explotar el palacio, no volviéndose a saber más de los sacerdotes.

Vale mencionar que Raina ingresó al palacio, pasando como huérfana, llevada de las manos por Arcana y Noima, quienes la rescataron de su *padrastro* (Guy), quien supuestamente abusaba de ella. En ese momento Guy recibió una bola de energía, lanzada por ambos al mismo tiempo, la cual lo *estampó* contra un muro. Dentro del palacio, Raina fue en busca del tesoro, pero cayó dominada mentalmente por Noima. El, junto con Arcana le ordenaron acabar a Guy. Su cuerpo obedeció, clavándole un puñal a su compañero en el abdomen, mientras le pedía «mátame». Guy no hizo caso y, a pesar de las heridas, la defendió hasta el final.

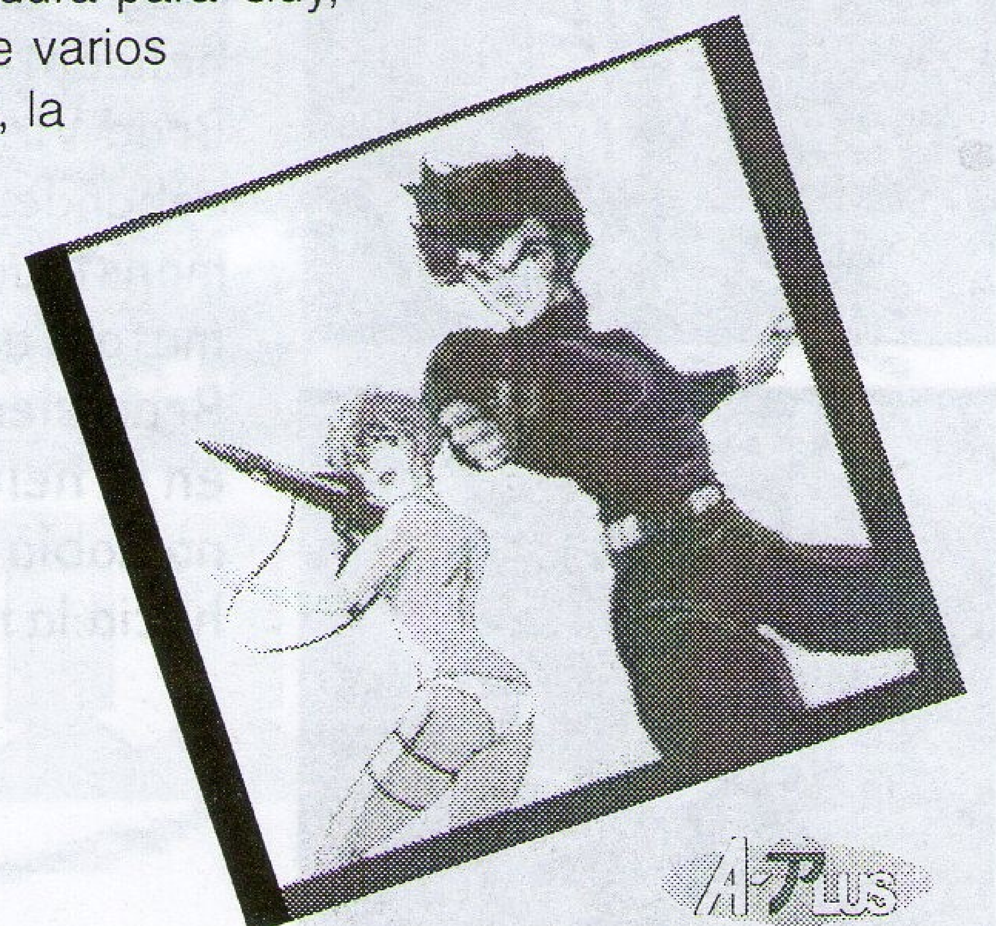
Esta es una escena dramática, donde se ve la amistad que hay entre ambos. Por un lado, Raina lucha para evitar ser dominada (Noima, sorprendido, dice: «Controlamos su alma pero no su corazón»); y por otro lado está Guy, desangrándose por las puñaladas recibidas y poniéndose como escudo protector entre Raina y otra bola de energía lanzada por los sacerdotes.

En este OVA se puede apreciar que Guy ya empieza a dominar su forma bestial (puede oler la sangre a distancia en forma humana). Podemos ver que no sólo es un experto con las armas láser sino también en el arte de pelear a manos desnudas (así acaba a varios *regalitos* de Arcana). Pero lo más importante es *la amistad* que demuestra por Raina, porque a pesar de tratarla mal constantemente («perra, machona, pareces de la U, etc.»), la defiende con una persistencia asombrosa, sufrida y hasta podría decirse masoquista, sólo concebida en un anime y bastante rara para un pirata espacial. Existe una frase de Guy que define su personalidad: «Preferiría ser rico a ser el amo del universo».



Si bien en el primer OVA (mi favorito) destaca la crudeza de la prisión, sus habitantes y el nacimiento de Guy (demonio) en El Pozo (infierno); en el segundo, sobresale el diseño mecánico: sofisticados equipos para escalar, un aparato diminuto con el que Raina se cambia de traje instantáneamente, una moderna y poderosa armadura para Guy, además de las armas. Sin embargo, se repiten linealmente varios elementos del primer OVA: se especifica el planeta (Geo Frezon), la aventura se desarrolla en una construcción (La Prisión El Palacio), existe un breve combate final donde reventará la construcción, donde Guy escapará volando convertido en bestia y cargando a su amiga.

El tema musical *Hazard*, tocado por Kaoru Kayama, te sumerge en la aventura, llevándote a otro tiempo, al tiempo de Cobra, perdón nuevamente, al tiempo de Guy, el pirata espacial.



RESIDENT EVIL

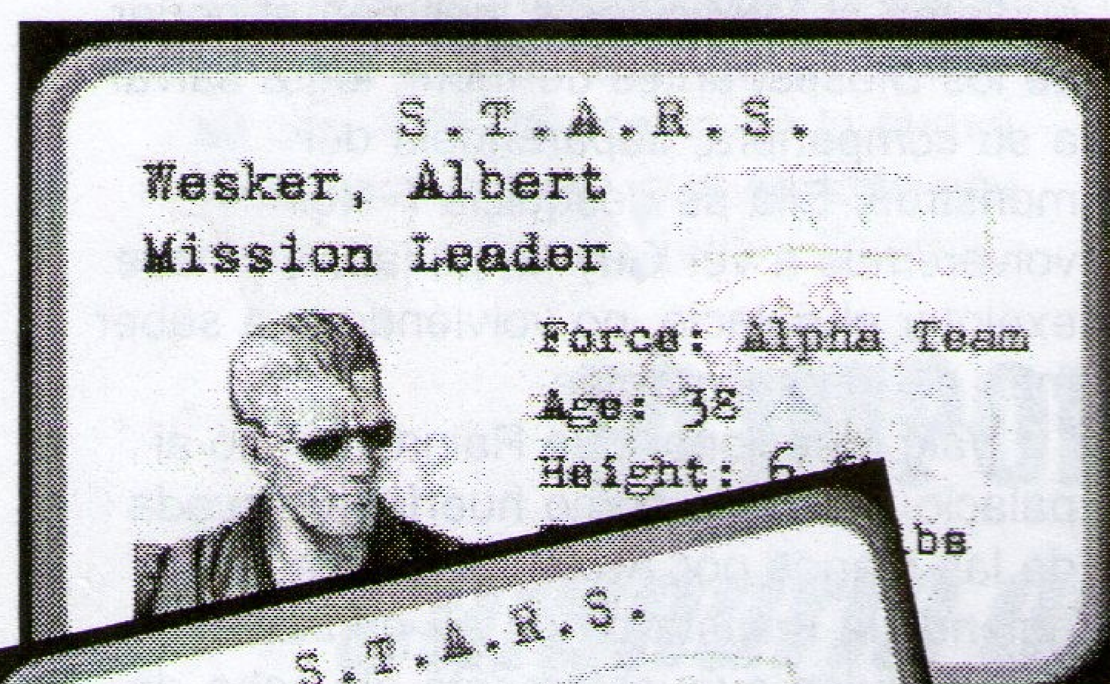
LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Es Julio de 1998. El lugar es ciudad Raccon. A esa ciudad han llegado miembros de un escuadrón conocido como los S. T. A. R. S. (Escuadrón de rescate y tácticas especiales) a raíz de unos extraños incidentes. Los pobladores informaron a la policía el haber visto monstruos con aspecto de perros y restos mutilados pertenecientes a una expedicionista que ha sido pescada del río. A juzgar por las heridas, la policía sospecha de un oso grizzly o de la obra de un lobo. Pero no llegan a convencer al público, el cual exije acción policial.

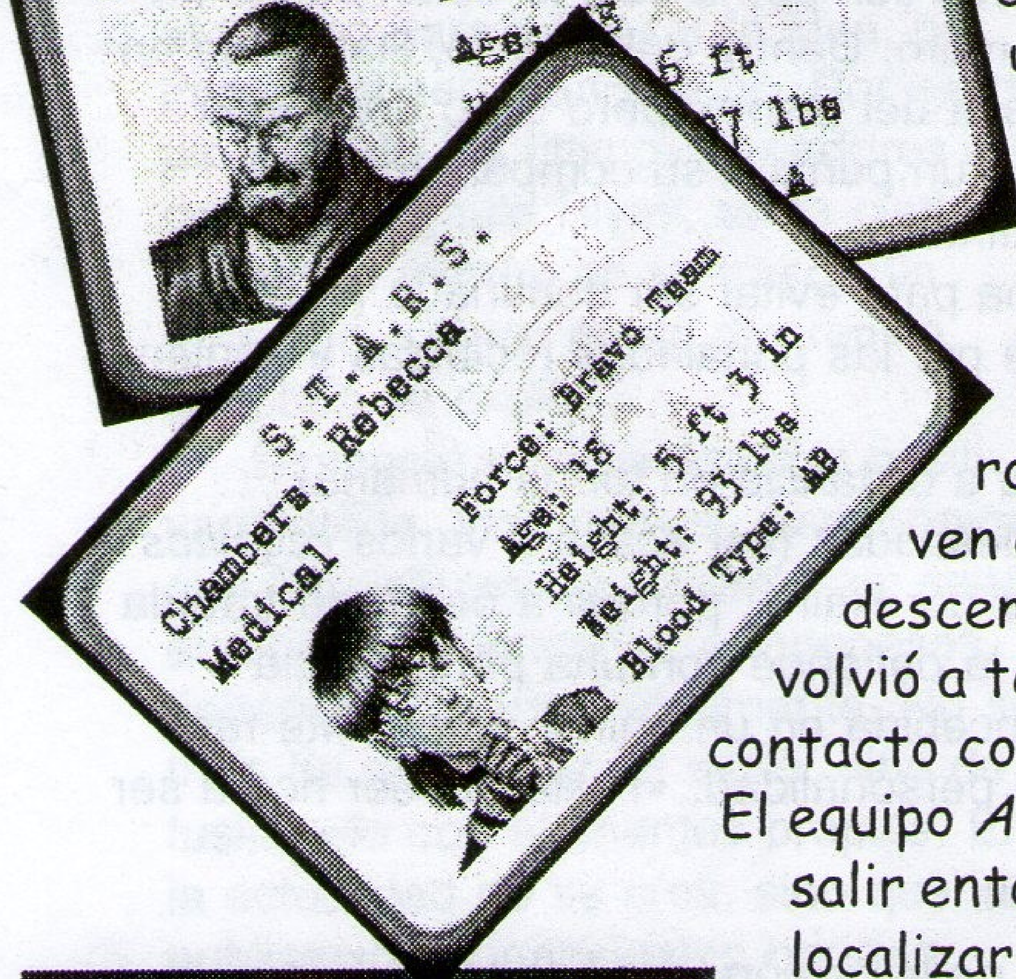


La policía decide poner barricadas a la carretera que da a la montaña donde ocurrió la muerte. Contactan al escuadrón S. T. A. R. S., quienes informan que la mujer era parte de un grupo de turistas que fueron a la montaña hace unos días. El equipo *Bravo* de los S. T A. R. S. sale en busca de más expedicionistas.











El equipo Bravo descubre una mansión. De repente, el motor del helicóptero falla, y se ven obligados a descender No se volvió a tener más contacto con ellos.

El equipo *Alfa* decide salir entonces, para localizar al equipo Bravo, su helicóptero y tener controlada la situación. Llegan al bosque de Raccoon en helicóptero, piloteado por Brad Vickers, un hombre cobarde. En eso un monstruo aparece y mata a uno del grupo. Brad siente miedo y se va en el helicóptero. Viendo que no había salida, los demás corren hacia la mansión.







RESIDENT EVIL

RESIDENT EVIL

Esta es la introducción para *Resident Evil*, un juego muy bueno y con bastante suspenso parecido a *Alone In The Dark* para PC. En este juego se pueden escoger a uno de dos personajes: Jill Valentine, una soldado muy hábi quien porta su pistola Beretta y obtiene una ganzúa, de baja vitalidad y gran capacidad para cargar objetos *(items)*. El otro es Chris Redfield, expulsado de la Fuerza Aérea y contratado por Barry Burton para el nuevo escuadrón S. T A. R. S. Es el tipo fuerte y de gran vitalidad, pero de poca capacidad para cargar objetos.

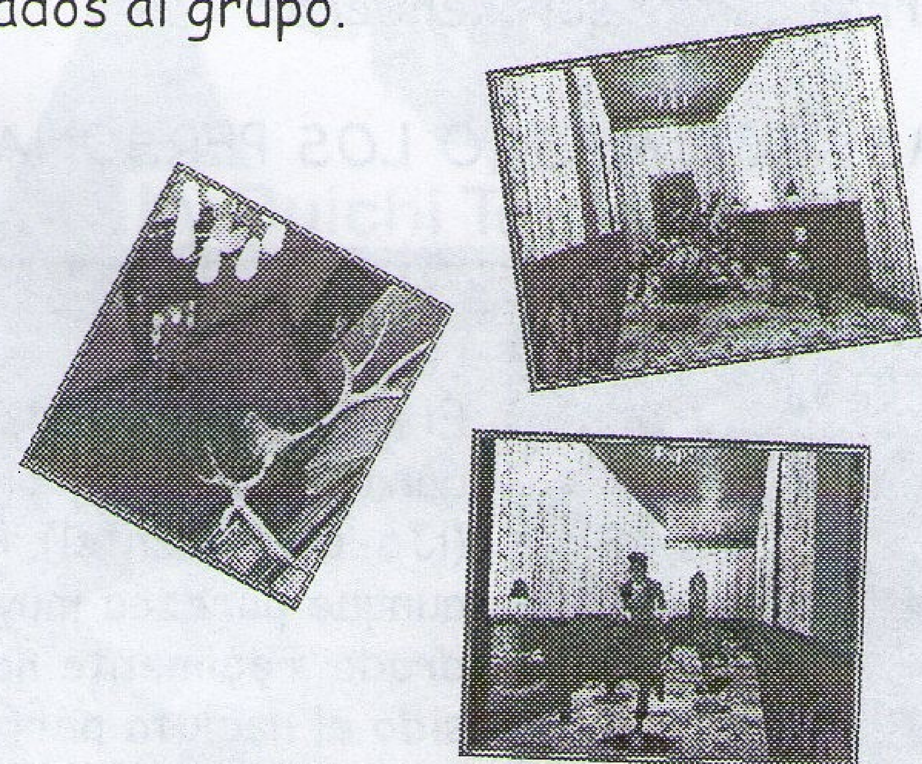
OTROS PERSONAJES Y O CADAVERES
Entre otros personajes del equipo Alfa están:
Barry Burton, ex-miembro del *SWAT* él avastece de armamento a los S. T A. R. S. Tiene 16 años en sus espaldas y es un aliado confiable, aunque tuvo problemas con su familia últimamente. A veces se le ve algo deprimido.
Joseph Frost antiguo miembro del equipo Bravo y el especialista en vehículos, recientemente promovido para orgullo de sus compañeros sin embargo fue recomendado por el mismo Wesker Entusiasta, joven y muy curioso (eso es peligroso, sobre todo en una mansión como ésa).
Albert Wesker líder del equipo Alfa. Visto como *el bacán* por su corte de pelo y sus permanentes lentes ahumados. Ha subido rápidamente dentro de S. T A. R. S. Fue reclutado por un cazarecompensas para luego fundar S. T A. R. S. Es un hombre sospechoso.
Brad Vickers el cobarde a carta cabal. Es un experto en computadoras y sacar información, llegó a ser el piloto del helicóptero que abandonó al resto del equipo. Sus compañeros lo conocen como *corazón de gallina* por su poco entusiasmo de ir al peligro.

Del equipo Bravo están:
Richard Aiken, experto en comunicaciones y el único lazo con el cuartel general para ambos equipos ya que el equipo Alfa no tenía un operador entrenado excepto Jill. Es un hombre positivo y cálido con los recién llegados al grupo.











Rebecca Chambers, la más joven del grupo y experta en primeros auxilios; está deseosa de agradar a los otros y dispuesta a realizar cualquier servicio que se le pida: es algo nerviosa con los nuevos, por su poca experiencia y su menoría de edad.





Kenneth J Sullivan, el experto en química y explorador del grupo, muy talentoso y callado; duda un poco si sus servicios químicos serían necesarios en ese grupo o en la ciudad Racoon, pero cuando Wesker lo llama deja esa duda de lado.





Forest Speyer es otro especialista en vehículos y amigo cercano de Chris; es respetable por su trabajo y buen profesional.
Enrico Marini el líder del equipo Bravo y segundo al mando para S. T A. R. S. después de Wesker Se sintió algo presionado por el equipo Alfa ya que Chris o Barry podían quitarle el segundo puesto aunque es dedicado a su trabajo.

De los enemigos están: las abejas, algo misias pero venenosas. Los cerberos, que atacan en jauría con sus mordidas salvajes. Los cazadores y sus enormes garras que dañan a distancia. Las arañas que te escupen veneno y son fáciles de matar con tus balas de ácido. Las serpientes gigantes y venenosas. La planta que vive en una fuente de agua y estrangula a los que se le acerquen. Los zombies lentos pero molestos. Y por último está Tyrant, un experimento fallido el poderoso enemigo final, que en *Resident Evil 2* es sólo un enemigo difícil.



Este juego fue bueno en su época, aunque el ambiente era algo cerrado. Muy pocos enemigos y armamento pero sus acertijos (*puzzles*) son mejores que los de Resident Evil 2.

Los enemigos son pocos y menos variados. A veces puedes llegar a aburrirte porque si llegas a limpiar la zona no hay más acción. También ocurre que siempre aparecen en el mismo lugar y orden, lo que te hace perder continuidad en el juego.

En fin, este juego tuvo su buen momento y todavía es agradable de jugar

RESIDENT EVIL 2

EL RETORNO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Han pasado unos meses desde que el equipo Alfa salió victorioso de su incursión en la mansión, donde descubrieron unos experimentos horribles practicados en seres vivos y de la presencia del *Virus-T* y ahora hay uno nuevo el *Virus-G*. El pobre de León Kennedy, en su primer día como policía, encuentra un accidente de tránsito y cuando va a revisarlo le caen montones de zombies. Claire Redfield va de visita a Raccoon y al entrar en una fuente de soda, ve horrorizada que era la hora de comer del dueño (aunque se estaba comiendo a alguien), e intenta huir Se topa con León, y ambos huyen de ahí en la patrulla. Dentro del carro había otro zombie que hace estrellar Un camión conducido por otro zombie los venía persiguiendo y los obliga a salir del carro por ambos lados, con la consecuente separación de ambos personajes. Esta es la introducción para un buen juego de terror que te sorprenderá.

LAS VÍCTIMAS (O LOS PERSONAJES)



Leon Kennedy
El típico novato, idealista, con ganas de servir y proteger (¡Ja, un inocente!). Pero aunque parezca muy atolondrado, realmente no lo es. Ha sido el recluta perfecto para ciudad Raccoon (y el único).





Claire Redfield
Es una mujer de buen corazón, moderna, hermana de Chris Redfield, extrovertida y autosuficiente. Es un poco salvaje a veces. Siempre trata de hacer lo que los otros no hacen.



Ada Wong
Es una misteriosa mujer quien se topa con León en su camino. Es también una investigadora profesional y muy hábil. Puede pasar por condescendiente, y tiende a despreciar a quienes cree inferiores.



Sherry Birkin
Una niña de 12 años, solitaria e insegura, es algo madura para su edad. Es una niña muy tímida y cuando habla, siempre da la sensación que está perdida. Sus padres parecen estar demasiado envueltos en sus trabajocomo para prestarle atención.

La empresa Capcom se ha dado cuenta de los errores que tuvo en su versión anterior (aunque se les pasó la somnífera parte cuando abres las puertas) y han añadido más variedad de monstruos, zombies con más formas de atacar y más variados (antes sólo estaban los zombies de traje verde y blanco).



Cada personaje tiene su propio CD lo cual significa que los caminos de cada uno son muy diferentes, con algunas escenas en común. También, lo que hagas con un personaje si acabas el juego, alterará radicalmente el juego con el otro. Por ejemplo si acabas el juego con Claire sin encontrar ningún secreto cuando juegues con León se hará más fácil. Esto se debe a que se guarda la información aunque lo acabes. Eso hace que









el factor de rejugabilidad sea mayor que el otro en el cual ganabas el juego y bueno, ya fue, todo está conocido ahí quedó, adios juego, etc.

Hay más armas que en el anterior casi diez más, pero son en su mayoría de fuego; una sí le haría honor al nombre arma de fuego el lanzallamas, ideal para rostizar plantas, zombies y demás fauna y dejarlos crocantitos (¡Yum!).

Los efectos de sonido son excelentes, su música de fondo increíble y muy apropiada para darle el toque de horror al juego. Nada más escuchar los lamentos de los zombies, los disparos y otros detalles muy buenos.

Los gráficos no se quedan atrás. Sus escenarios son variadísimos (desde los callejones hasta una especie de elevador-tren, pasando por un accidente de helicóptero y un cuarto donde hay una planta gigante), los personajes tienen mejor detalle, aunque se les redujo la cantidad de polígonos; las escenas de introducción son mejores que su antecesor (tenía un aire de película de acción barata...).

La dificultad varía de acuerdo a quien escojas. Si eliges a Claire, vas a sufrir bastante porque los zombies no te darán descanso. Si eliges a León, es algo más sencillo.

También está el lado malo. Sí no es mucho, pero ahí está. La parte aburrida de cuando subes escaleras o cruzas puertas y que a nadie le importa verlas, lo harán para darle tiempo de cargar al escenario. Cuando estás acorralado en un ángulo lejano de la cámara, y los enemigos te tapen, se hace difícil apuntar o huir siquiera (me ha ocurrido varias veces). El manejo del inventario es odioso a veces, porque si te olvidas algo que dejaste en un baúl, debes ir corriendo a buscarlo de vuelta.



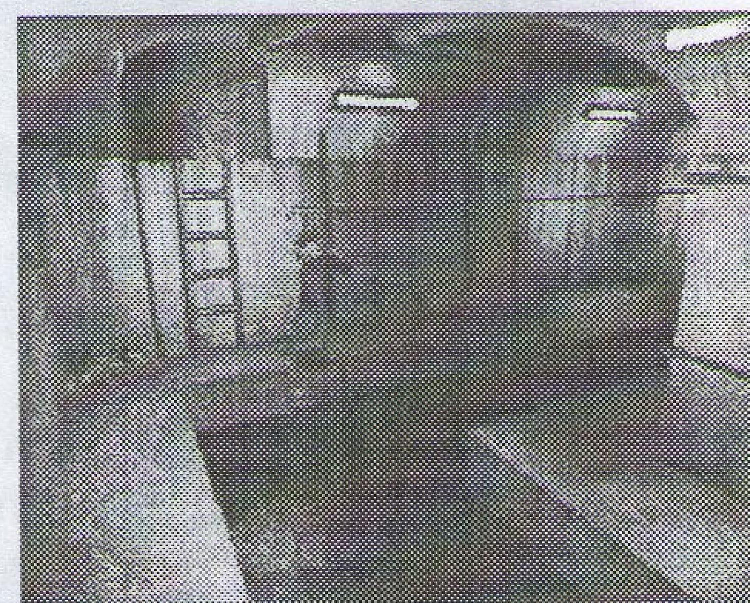
En fin, si te gusta el horror el suspenso y estar imaginando que zombies hambrientos te persiguen mientras vas por la calle de noche, éste es tu juego. Si te horroriza la sangre, los asesinatos, muertos y crees que vas a necesitar una cita con el psicólogo después de jugarlo mejor juega Tetris, es más saludable.

SECRETOS

- Lanza-cohetes con municiones ilimitadas:
Completa un escenario A sin grabar (*save*) y obtén el grado A o B.















- *Sub-ametralladora* con municiones ilimitadas:

Completa un juego en escenario B sin usar *sprays* de salud y obtén un grado de A o B.

- Ametralladora Gatling con municiones ilimitadas:

Completa un juego en escenario B en menos de dos horas y media sin grabar para obtener grado de A o B.

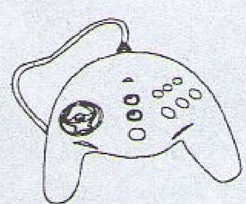


PERSONAJES SECRETOS

Hunk: El cuarto sobreviviente es una especie de *bonus*, Hunk es un soldado que intentó llevarse el virus-G de las manos de William. Su misión es salir de las alcantarillas al segundo piso de la estación policial. Parece un modo de batalla, sin acertijos ni objetos para llevarte. Para sacarlo vence el segundo escenario con cualquier personaje con un grado de A o B.

Tofu: Tofu es otro personaje, o algo así. Es un pedazo de tofu, queso de soya japonés, con el mismo escenario de Hunk pero con sólo un cuchillo. Para sacarlo, debes jugar tres veces consecutivas el juego. Primero juega el primer y segundo escenario de un personaje, luego el primer y segundo escenario del otro personaje, finalmente el primer y segundo escenario de nuevo. Logra acabar cada uno de los seis escenarios con un grado de A.

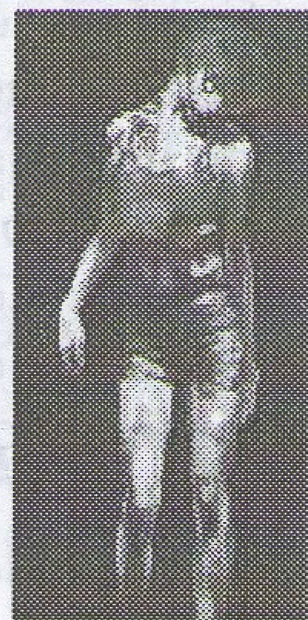
Stuart Graham











Otros secretos:

- Foto secreta de Rebecca de Resident Evil:

Para encontrar una foto de Rebecca Chambers vestida de uniforme de basketbolista, ve a las oficinas de S. T. A. R. S. y encima del escritorio a la mano izquierda del cuarto. Si examinas el escritorio leerás algo así: *It's trashed, someone must have searched it* (Está hecho un desastre, alguien debe haber buscado aquí). Examínalo unas 50 veces y aparecerá una película, revélala en el *cuarto oscuro.*

- Cambiar ropas para León y Claire:

La llave especial para poder sacar sus ropas las tiene un zombie muy particular. En el primer escenario, llega simplemente a la estación de policía sin coger municiones. Luego coge la caserina que está cerca de la computadora, en el escritorio. Regrésate afuera, y debajo de las escaleras verás un zombie, con pantalones de camuflage y traje amarillo. Dispárale unas 30 veces o más y cuando muera, rebúscalo para que encuentres la llave que necesitas. Llévatela al cuarto que está cerca a las escaleras y dentro encontrarás un casillero que la llave abrirá, y ahí un *cambio de ropas.*

- Dispárale a la cámara:

Si estás tan deseoso como para desperdiciar valiosas municiones de tu escopeta, intenta esto. Pudes hacerlo en cualquier lado, pero es más sencillo hacerlo en el área fuera del sótano (donde hay dos perros). Anda al final con las cañerías, voltea y camina de espaldas hacia la cámara. Cuando cambie el enfque de la cámara, dispárale con la escopeta.



GENOCYBER

El Poder de la mente

"Y a partir de ese día la isla de Hong Kong fue borrada misteriosamente de la faz de la tierra."



Definitivamente, *Armitc* se ha convertido en una de las compañías más importantes de la animación japonesa creando historias únicas en su género. Prueba de ello, *Genocyber.* Un monstruo cibernético capaz de causar gran destrucción en contados segundos con una potencia que terminó desequilibrando el balance de poder en la Tierra del siglo XXI.

Coraje, incomprensión, macabras alucinaciones; ira, impotencia, combates interpretativos; soledad. Lograda mezcla de inquietudes humanas que persiguen a un extraño ser cuya tendencia hacia la destrucción podemos analizar a través del argumento de una producción que presenta una buena dosis de violencia. Genocyber es el resultado de un experimento fallido en el que la ingeniería genética, impulsada por ambiciosos e inescrupulosos científicos, crearía a un ser humano que concentrara amplios poderes mentales, con el objetivo primero y único de desarrollar el arma más poderosa del mundo. Sin embargo, el proyecto dio origen a dos seres: en la primera prevaleció la racionalidad (Diana), mientras que la segunda se dejó guiar por los instintos básicos para la subsistencia (Elaine), la parte salvaje, aunque no del todo irracional y necesaria para maximisar la fuerza.

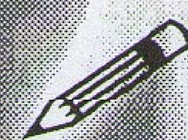


Sentir cómo los insectos carcomen, con singular paciencia y exquisito deleite, las masas cerebrales. Desesperación. Regresar de algún placentero sueño y, grata sorpresa, un esqueleto ensangrentado en visible estado de putrefacción. Reemplaza a nuestros cuerpos. Perder el juicio. Ambas manifestaron facultades ilusionistas de consecuencias mortales. Y sólo de su fusión , realizada en el universo psíquico, se dio vida a Genocyber.



Poseedora de una fuerza incalculable imposible de controlar; sólo la exterioriza cuando la furia se apodera de sus pensamientos, acabando con aquello que la origina y con todo lo que encuentre a su paso (a pesar de la unión quien prevalece es Elaine. Ella es la esencia de Genocyber. Ella es Genocyber). Incrustó sus garras en la parte superior de la cabeza mitad humana-mitad metálica de su oponente, para luego alzarla provocando el desmembramiento de la mandíbula inferior, lado por donde también la cogería. Ejercería tal presión que hasta destrozarla no tendría cese alguno. Lanzando un gemido de connotado odio, procedió a seccionar el cuerpo.

Devasta ciudades haciendo que éstas se consuman en llamas o queden en ruinas por la acción de terremotos. En un punto central cohesiona la energía y la hace explosionar, tal como ocurrió con la desafortunada isla de Hong Kong (vaya forma de desahogarse). En fin, podemos construir una larga lista de acciones violentas, un tanto excesivas. Sin embargo, cabe resaltar el hecho de que ella no aniquila por placer: como un animal ataca cuando se siente *atacado.* Y quizás lo más interesante en toda la historia es comprender que ni el mismo Genocyber justifica su existencia. Un existencia envuelta por la más absoluta tristeza en la búsqueda de su propia libertad.

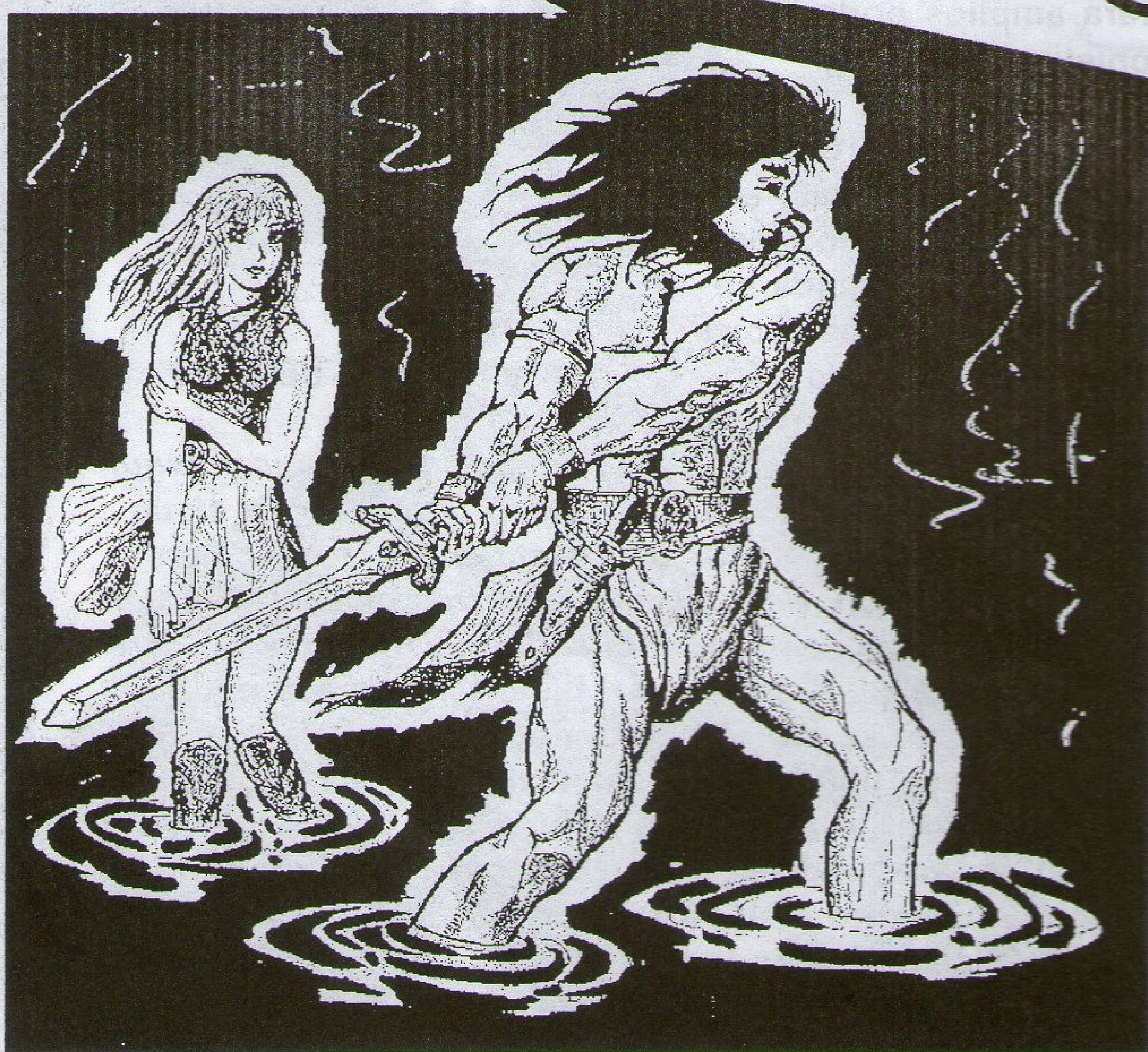


Silohé Luisa Llanos Nuñes

¡Navega hasta el 2000!

En nuestro próximo número sortearemos 2 PASES para que te sumerjas en INTERNET ¡HASTA EL OTRO MILENIO!

Demos Nuestro Arte:



Espartaco, según

Llanos





Los personajes de *Slayers* por Giancarlo Pareto.

Por ahora ha sido suficiente para todos.

Nos vemos en el número dos con más informaciones, más ilustraciones y *Más*



Magic / Guy / Calabozos y Dragones / Genogyber / Bust a Move / DNA2 y *Más*